PS2 · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · RETRO · ANIME

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

XII. ÉVFOLYAM 3. SZÁM, 2008. MÁRCIUS

799,- Ft

KONZOL 76



HAVI TÉMÁNK: GONZO • ARMY OF TWO • TUROK • THE CLUB • FIFA STREET 3 • TIME CRISIS 4 • BATTALION WARS 2
LOST ODYSSEY • CULDCEPT • PATAPON • ADVANCE WARS: DARK CONFLICT • ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES



Te döntesz, melyik szeretnél lenni!

Engedd, hogy az Invitel kiszolgáljon Téged!

- szélessávú internet próbahónappal
- **fél évig fél áron, már 1.645 Ft-tól**
- teljes körű kiszolgálás, rejtett költségek nélkül

Rendeld meg az **576 KByte üzletében**!

A tájékoztatás nem teljes körű, aktuális akciós ajánlatunkról bővebb információt a www.invitel.hu honlapon vagy a 1288-as telefonszámon kaphatsz.

invitel

NÁLUNK VEDD MEG



MINDENKI ÁRAT EMEL? MI CSÖKKENTJÜK A KONZOLÉT!

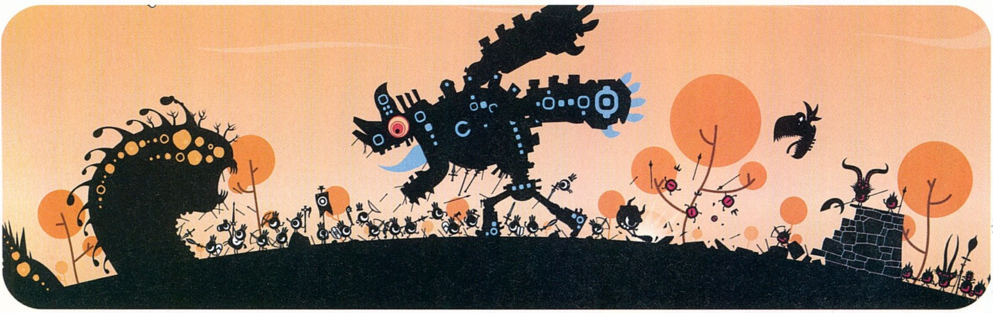
2008 januárjától 200 forinttal olcsóbban juthatsz az 576 Konzolhoz, hazánk egyetlen multiplatform konzolos lapjához, ha azt az 576 KByte bármely üzletében vásárolod meg!

NÁLUNK OLCSÓBB

576 KONZOL. A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA.

tartalom »»

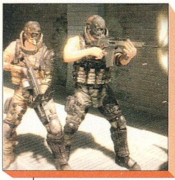
576 Konzol

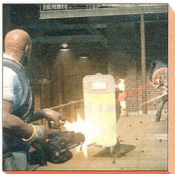


576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Zack & Wiki Quest for Barbaros' Treasure (wii) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Comgame Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges • ISSN 1417-9296

AKTuális »» 114

2008 március – egytől tízig!

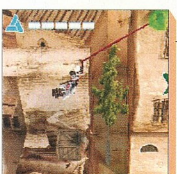


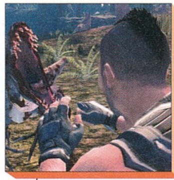


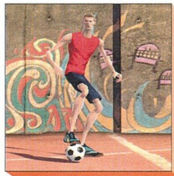




















Magyarország legrégebbi, vezető videojáték magazinját főszerkeszteni csupa móka, vígság és kacagás, gondolhatják az olvasók... és jól gondolják, mert tulajdonképpen az. Egész nap ül az ember a légkondis irodában, rendeli a jobbnál-jobb mexikói kajákat, tolja a legújabb anyagokat hetekkel a megjelenés előtt, a fellelhető összes géptípusra, 2 méteres HDTV-n játszik a létező legmodernebb hangrendszeren, unottan felemeli a telefont, majd nagyduzzogva elfogadja a Sony, a Nintendo, vagy a Microsoft aktuális ajánlatát valami exkluzív tesztre, s közben azt tervezi, melyik ázsiai vagy karib-tengeri országot látogassa meg legközelebb. (Vannak speciális, hatalmas ajándékcsomagok is, amik a kiadóktól jönnek, piros szalaggal átkötve, meg vastag borítékok, de ezekről érthető módon nem beszélhetek, mint ahogy a szerkesztőség előtt tömött sorokban kígyózó, bebocsátásra váró lelkes girlgamerekről sem – mert hát úriemberek lennénk, vagy mi a szösz.)

De ez még mind semmi, mert ennyi jóság mellett az is előfordul, hogy maga a tényleges meló jókedvre deríti, szórakoztatja, sőt megnevetteti a főszerkesztőt. Mert hát itt van ez a március: egy olyan hónap, amelyhez még hasonlóra sem emlékszem. Teljesen spontán válogattam be az új stuffokat, érkezési sorrendben, izzadtságszag nélkül, és osztottam ki szeretett tesztelőimnek, akik valami csoda folytán időben le is szállították a cikkeket, amiket valami misztikus oknál fogva még javítgatni sem kellett, és amelyek teljesen elképesztő módon egytől-egyik olyan izzig-vérig 576-osra sikeredtek. Hihetetlen, de az értékelő-paletta teljes spektruma felvonul, a legbénább cuccoktól kezdve egészen a legkiemelkedőbb programokig, minden géptípusra, minden stílusban. Most márciusban szerintem minden olvasó maximálisan megtalálja a számítását: az is, aki trágya játékról akar vicces, vagy pazar anyagról kiemelkedően szellemes véleményt olvasni. Eszméletlen színes a felhozatal, egy dolog fix csupán: a tesztek minősége. Vége a télnek, itt a tavasz, és láthatón a konzolos írók csak úgy dagadnak a friss energiától – és láthatóan a kiadók is mintha új erőre kaptak volna, hisz ennyi csúcs game régen került egy számba.

Ez a lendület minden bizonnyal a következő hónapokban is folytatódik majd. Több meghívást is kaptunk külföldről exkluzív stúdiólátogatásokra, a jelek szerint egészen különleges új játékokat lesz lehetőségünk bemutatni nektek első kézből, úgyhogy konzolokat beizzítani, malacperselyeket feltörni, mert 2008 komoly gamer év lesz, az tuti! SZEGASZTOK!

Martin



Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

hírek



GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2008

A **Game Developers Conference**, népszerűbb, és sokkal könnyebben megjegyezhető nevén a GDC az évi rendes expo-körforgás része, még akkor is, ha tulajdonképpen nem is expo – ahogy a neve is mutatja, ez a rendezvény bizony elsősorban a játékfejlesztőknek szól. Ettől függetlenül érdemes odafigyelni rá, a „kiállítók" gyakran hintenek el újdonságokat a GDC-n – a jobb memóriájúak bizonyára még emlékeznek rá, hogy a Sony tavaly itt jelentette be (és fedte fel) a HOME-ot, és itt láthattuk (szintén tavaly) az első tisztességesebb LittleBig Planet prezentációt is. Az idei fejlesztői összeröffenés szerencsére ismét szolgált újdonságokkal, eget és földet rengető bejelentések persze nem történtek – az olyasmit azért még mindig nyáron a mostanában folyamatosan (át)alakuló E3-on szokás elsütni. Az idei GDC San Franciscoban került megrendezésre február tizennyolcadika és huszonkettedike között.

A nagy kiállítók közül talán a **MICROSOFT** markolt legmélyebben az újdonság-kosárba. Idén ők tartották a GDC-s keynote-ot, amit lehetne sok mindennek fordítani, maradjunk talán a „tematikus előadás" definíciónál.

A Microsoft az Xbox Live-val kapcsolatos meglepetéseket ígért a GDC előtt, és lőn: az **XNA Creators Club** programnak köszönhetően a XBL felhasználók rátehették (és a jövőben is rátehetik) a mancsukat az egy éve folyó házibarkács XNA fejlesztések egy részére, illetve ezek félkész verziójára. A MS összeröffenéssel párhuzamosan már tölthető is volt néhány cucc: először magát a klienst kell lehúzni (ez teszi lehetővé, hogy futtatni is tudd a játékokat), aztán jöhetnek a barkácsmunkák – nem negatív jelző, vannak köztük kifejezetten érdekes „mintha profik csinálták volna" játékok is, pedig tényleg egy-két emberes projektekről van szó. A Creators Clubra felkerült anyagok közül a **Dishwasher: Dead Samurai**-t ajánljuk megtekintésre, ez egy igazán minőségi, és rendkívül brutális beat'em up, az úri közönség el is nevezte gyorsan „Devil May Cry 2D"-nek – az összehasonlítás nem véletlen, a Dishwasher rengeteg látványos kombóval, stílusos grafikával és pazar akciójelenetekkel operál – ha egyszer elkészül, simán hajlandóak leszünk pénzt áldozni rá az Xbox Live Arcade-en.





A keynote végére tartogatták a Nagy Meglepetést, ami annyira-rettenetesen nem is volt meglepetés, hiszen minden, a világot racionálisan szemlélő játékos sejtette, hogy érkezik – igen, a **GEARS OF WAR 2**-ről van szó. Részletekkel nem öntötték nyakon a jónépet, a folytatásból csak egy rövidke (konkrét ingame jeleneteket nem tartalmazó) teasert mutattak – ebből nagyjából annyi derült ki, hogy valószínűleg igaz az a korábbi pletyka, miszerint az Epic erősen rágyúr a közelharcra a folytatásban (Marcus alaposan szétfűrészelte a rá támadó Locust uraságot). A teaser mellett egy rövid prezentáció formájában bemutatták az Unreal technológia friss változatát, de megjegyezték, hogy hiába





látható a Gears főhőse a videón, ezek a jelenetek nem a folytatásból származnak, szigorúan teszt és prezentációs célokat szolgáló mozgóképről van szó. A videóban bemutatták, hogy a felpiszkált Unreal motor a korábbinál jóval több ellenfelet képes mozgatni egyszerre (kábé száz Locust rohangált tömött sorokban), plusz kaptunk néhány, az új fizikai modellezést bemutató jelent sort – a különböző anyagból összerakott tárgyak másképp (rendkívül valósághűen) reagálnak az interakcióra. A figyelmeztetés ellenére azért sejthető, hogy a GDC-n látottak szerepelni fognak a folytatásban is, persze nem feltétlenül ebben a formában – annak idején az Unreal 3 motort is a Gears első részéből kiragadott helyszínekkel és szekvenciákkal demózták (csak akkor még senki sem tudta, hogy ez a GoW), így valószínűleg Marcus GDC-s feltűnése sem a puszta véletlen műve.

A Gears második felvonása mellett Molyneux apó demózta a jó régóta készülő – és a tervek szerint valamikor idén ősszel meg is jelenő – **FABLE 2**-t. A mindig vidám Peter két új szolgáltatást mutatott be a GDC-n. Az első a manapság szinte kötelezőnek számító kooperatív, kétszereplős multiplayer. Bármikor becsatlakozhatsz a cimborád játékába, és ha akarod, „magaddal viheted"





az itt megszerzett pénzt és tapasztalati pontokat a saját kalandodba. A másik újdonság egy új, a Fable 2-höz közvetlenül kapcsolódó XBLA játék: a Keystone szerencsejáték, az itt megszerzett pénzt közvetlenül átküldheted a Fable 2-be. A Keystone a Fable 2 megjelenése előtt pár héttel debütál majd.

A **NINTENDO** soha nem volt híres arról, hogy a GDC-n árasztaná el a jónépet friss bejelentésekkel – idén sem tettek így. Bejelentették, hogy májusban startol a Wii „direkt ide fejlesztett kisebb játékok, letölthető formában" szolgáltatása, a **WiiWare**. A WiiWare hiánypótló, a Virtual Console segítségével eddig is tudtunk játékokat töltögetni Wii-n, de azok emulált, klasszikus címek voltak – a WiiWare nem retro, hanem az XBLA és a PSN kínálatához hasonló címek tárháza. A WiiWare ugyanakkor nem annyira kötött, mint a konkurenciánál, ahol hosszas jóváhagyási-engedélyezési procedúra után, a Microsoft vagy a Sony által meghatározott időpontban és mennyiségben jelennek meg a játékok. A Nintendo szándéka szerint a WiiWare szabadabb környezetet biztosít, a kiadók és fejlesztők gyakorlatilag azt, és olyan mennyiségben, időzítéssel pakolnak fel ide, ahogy az nekik jólesik, valamint a szoftverek árát is ők szabják meg. A WiiWare pontos indulókínálata még nem ismert, a Square Enix Final Fantasy mellékága, a **Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King** a hírek szerint ott lesz az első tölthető játékok között.



A töltögető életmód komolyabb beindulása ugyanakkor felveti a kérdést: hová is fogjuk tölteni ezeket a játékokat, hiszen a Wii nem rendelkezik merevlemezzel, a belső flash memória pedig roppant korlátozott (fél giga ennek majdnem felét viszi a rendszerszoftver, és a Wii-n futó csatornák). A Nintendo válasza: jelenleg nem terveznek külső merevlemezt, bevezetnek viszont egy új tömörítési eljárást, szerintük ez a megoldás. Több fejlesztő szerint viszont nem, sokan tippelnek arra, hogy a Nintendo vagy a fentebb emlegetett külső HDD-s megoldással áll elő hamarosan, vagy megnyitja az SD kártyát, mint a letöltött játékok közvetlen futtatására is használható adathordozót – Nintendóék ettől a lépéstől eddig állítólag azért borzongtak, mert lépéselőnybe hozná a Wii gyenge pontjai körül szimatoló kalózokat.

És hogy az online mókánál maradjunk még pár szó erejéig: a GDC-s információk szerint a Nintendo is belép az online játékért finom pénzecskéket leakasztó konzolgyártók (lásd még: Xbox Live Gold) sorába, hamarosan startol ugyanis a Nintendo Wi-Fi Connection Pay And Play, a korábbi kék jelzés helyett piros matricával a megfelelő dobozokon. A Nintendo gyakorlatilag csak a szolgáltatás létét jelentette be, a részletek roppant homályosan. Ami biztos: a jövőben lesznek olyan játékok, ahol fizetni kell az online mókáért (nem csak Wii-n, NDS-en is), méghozzá nem általános havi vagy éves díjat, hanem játékonként. Mivel a Wii-s online játék jelenleg meglehetősen lecsupaszított szolgáltatás (amiért pénzt kérni... fogalmazzunk úgy, hogy „érdekes" lenne) az általános vélekedés az, hogy a Nintendo itt valószínűleg a jövőben megjelenő potenciális MMO-k (masszívan online játékok) előtt nyitja meg a kaput. Például az új **Animal Crossing** előtt, ami a játék környékéről szivárgó információk szerint erősen MMO irányba mozdul – nagyon helyesen, az AC üvölt a roksze-





replős online játékért. Nem csak az online játékért lehet majd fizetni, hanem a letölthető tartalmakért is: a másik két platformon nagy sikerrel futó DLC biznisz hamarosan Wii-n is megveti a lábát, nem maradnak bónusz dalok nélkül a Wii-s Guitar Hero tulajok…

Nintendoék ezen felül elhintettek pár megjelenési időpontot is: a **Wii Fit** Európában a vártnál előbb, április végén (huszonötödikén) debütál, a **Super Smash Bros Brawl** viszont csúszik egy iszonyatosat, ősznél (!) előbb nem számíthatunk rá – ami azért furcsa, mert a Konzol standokra kerülésének időpontjában már mind Amerikában, mind Japánban kapható. Ok? A Nintendo szerint nem tudnak eleget gyártani belőle. Ehhh…







A **SONY** a tavalyi, sokat beszédtémát szolgáltató GDC-s szerepléshez képest idén nem durrogatott petárdákat, erősen a fejlesztőkre (és a tisztán szakmai vonalra) koncentráltak, így számunkra, átlagos játékosok számára szinte semmit nem húztak elő a zsákból. Bemutatták a **WipEout HD** új verzióját – ezt tavaly őszről halasztották, némi grafikairáncfelvarrás céljából, a bemutató tanulsága szerint nem eredménytelenül, az új száguldozós őrület kategóriákkal jobban néz ki, mint korábban. Kiderült, hogy a Ninja Theory (a Heavenly Sword fejlesztői) új játékon dolgozik,





de az valószínűleg NEM a HS folytatása, hanem teljesen új projekt. Az Insomniac sem tétlenkedett, ők szakmai vonalon erősítettek – ráadásul nem magukat, hanem másokat, az általuk létrehozott Nocturnal Initiative keretében más Playstation 3 fejlesztők juthatnak hozzá ingyen a csapat által létrehozott, rendkívül magas színvonalat képviselő fejlesztői eszközökhöz.

A petárdára GDC utáni napokig kellett várni, bár valószínűleg sokan nem ilyen durranásra számítottak. *Phil Harrison*, a Sony Computer Entertainment Worldwide Studios elnöke tizenöt év után elhagyja a céget, átmegy az Infogrames / Atari-hoz. Miért? Hivatalos indoklás nincs, Harrison a GDC alatt viszonylag élesen kritizálta a Sony japán divízióját azért, mert nem fektetettek kellő hangsúlyt a casual játékokra, pedig a Wii éppen ezt a réteget nyerte meg magának, és ezért húzott el alaposan.

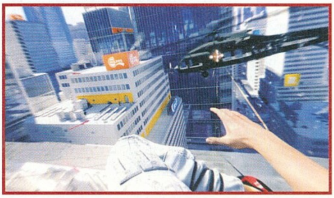
MIRROR'S EDGE (XBOX 360 / PS3)

A **Mirror's Edge** a svéd Electronic Arts divízió, a DICE új játéka. Műfaját tekintve leginkább az FPS zsánerbe lehetne sorolni, még akkor is, ha az ME egyáltalán nem a lövöldözésről szól. A fejlesztők elmondása szerint a sajátszemszögű lövöldéket jellemző betűszóból (First Person Shooter) ők leginkább az elsőre, azaz a „sajátszemszögűre" koncentrálnak – lövöldözni mindenhol lehet manapság, tisztességesen szimulált, belső nézetből nyomon követett emberi mozgást viszont ritkán látni.



A Mirror's Edge világa egy hatalmas, futurisztikus város. A DICE nem akart elrugaszkodni túlságosan a valóságtól, a szokásos „totalitárius jövő, ahol a Nagy Testvér mindig figyel, és ellátja a bajod, ha nem úgy viselkedsz, ahogy kéne" sötét látomások helyett inkább a jelenlegi állapotokat gondolják kicsit tovább – a Város tulajdonképpen egész klassz hely, és remekül lehet élni benne – egészen addig, amíg tartod magad a szabályokhoz. Az ME főhőse (illetve: főhősnője) kevésbé szabálykövető, Faith foglalkozását tekintve *runner*, vagyis információ csempész- és szállító, aki a forgalmas utcák helyett a magasra nyúló felhőkarcolók felső traktusában közlekedik, minden kínálkozó lehetőséget kihasználva. Igen, a manapság rendkívül divatos, az utóbbi idők akciódús filmalkotásaiban is egyre többször szereplő parkour, vagy free-running köszön vissza itt is. Ennek megfelelően játékmenet és irányítás tekintetében leginkább az egyszerűség lebegett a készítők szeme előtt, nem akarták mindenféle felesleges elemmel teleszemetelni az eredeti koncepciót. A mozgásra és a nézelődésre a két analóg kar szolgál, míg a két ravasz a felfelé (ugrás, kapaszkodás, mászás, falra futás), illetve lefelé (bukfenc, kúszás) irányuló mozdulatok kivitelezésére használható, mindig az adott szituációhoz igazodva. Mindez rendkívül dinamikus és pörgős játékmenetet tesz lehetővé, a Mirror's Edge pedig pontosan ekkor mutatja meg igazi arcát, gyönyörűen szövődnek egymásba a látványos mozdulatok. A DICE-nál játéktéren a Prince of Persia sorozatot nevezik meg, mint legnagyobb inspirációt, a hasonlóság így nem véletlen, a Herceg látványos akrobatikáját akarják átültetni saját szemszögű perspektívába.





A nagy, nyitott városok esetében gyakran jelent gondot a tájékozódás – az ME esetében állítólag nem fog, a speciális *Runner Vision* segítségével színkódolva látjuk magunk körül a világot, éles piros / vörös színek jelzik amerre haladnunk kell, és amerre haladni tudunk. A különösen akrobatikus elemeknél (például egy helikopterre való átugrásnál) a korlátozott mennyiségben rendelkezésre álló *Reaction Time* lesz a segítségünkre – igen, jól sejtitek, ez bizony a jó öreg „lassított felvétel", vagy bullet time, ha úgy jobban tetszik.

Mivel a Mirror's Edge inkább a látványos mozgásra koncentrál, az akciót is ehhez igazítják: Faith nem katona, nem fog tucatnyi rosszfiút agyonlőni, saját fegyvere sincs, ilyesmihez csak akkor jut, ha elkobozza az üldözőitől. A tár ebben az esetben sem végtelen, a kishölgy annyit lő, ahány golyóbis a tárban van, nem fog minden sarkon hívogatóan szélesre tárt muníciós ládákkal találkozni. A változatosság érdekében kisebb fejtörők is kerültek a játékba – semmi különös, de egy picit gondolkoznunk is kell majd a továbbjutás mikéntjén, leginkább úgy, hogy rá kell jönnünk, hogyan is használhatjuk a körülöttünk lévő tárgyakat, objektumokat.

A Mirror's Edge – ha minden jól megy – még idén év végén megjelenik, az Xbox 360 és Playstation 3 tulajok karcolhatják be a naptárba az „érdemes lesz odafigyelni rá" események közé.

PURE (XBOX 360 / PS3)

Versenyjátékokkal Dunát (vagy bármilyen más folyót) lehetne rekeszteni manapság, és a többségük – tisztelet a kivételnek – nem más, mint a korábbi koncepció tovább pörgetett, úgy szolgáltatásokkal nyakon öntött mása, új számmal a cím után. A **Pure** Angliából érkezik, a mostanság *Black Rock Sudios* néven futó korábbi Climax részlegtől – ezek a srácok csinálták a méltán népszerű MotoGP szériát Xbox 360-ra. A Pure-ral távolabb nem is rugaszkodhatnának a korábbi rigorózusan a szimulációra koncentráló gyökerektől: a Pure színtiszta árkád szórakozás, quadokkal a főszerepben. A Black Rock elmondása szerint azért esett a választás a négykerekűekre, mert stabil, izgalmasan irányítható járgányok, és az autókkal ellentétben tényleg alkalmasak a HATALMAS ugratásokra – anélkül, hogy letépnénk az alvázról az egész









felépítményt egy nagy csattanás után. A „hatalmas" nem véletlenül lett kiemelve, a Pure ugyanis a sebessége, és a szépen modellezett, nagykiterjedésű pályákon kívül leginkább erre épít – ugrass egy nagyot, és a levegőben nyomj látványos trükköket. A trükkök háromféle ízben érkeznek, a Black Rock az X360 irányítójának gombjai alapján három kategóriába sorolja őket: A, B és Y trükkök – mindegyik a megfelelő gomboz lesz kapcsolva. A trükk: a látványos mozdulatokhoz csíkokat kell feltöltenünk: mindenképpen az első kategóriával (A) kell kezdenünk, ha ez feltöltődött, jöhet a következő csík (B), aztán ugyanezen a vonalon haladva a Y – még itt sincs vége, ha mindhárom csíkocska világít, előránthatjuk a farzsebünkből az igazán durva Különleges Trükköket. Kettes számú csavar: lehet boostolni is, a gyorsítás viszont a trükkcsíkot zabálja, itt jön a képbe a stratégia, finom egyensúlyt kell találnunk a trükközés, és az ugratások kivitelezéséhez nélkülözhetetlen sebesség között. A versenyek tizenhat szereplősek lesznek (offline és online egyaránt), a pályák pedig nagyok, és egyáltalán nem lineárisak – pályánként legalább öt eltérő szakasszal / útvonallal találkozhatunk majd.

A Pure az eddigiek alapján jól néz ki, a koncepció is rendben van – hogy mi lesz belőle, azt talán még idén meglátjuk, Xbox 360-on és Playstation 3-on.

PUZZLE QUEST: GALACTRIX (PSP / NDS / XBLA)

A tavalyi év egyik legjobb, és legeredetibb játéka a Puzzle Quest volt, pont. A PQ ügyesen kombinálta a fantasy kliséket a puzzle hagyományokkal – alapvetően RPG volt, ahol a harcokat a jó öreg Bejeweled „illessz össze három azonos színű drágakövet, és jó lesz neked" játékmenetével kombinálva tudtunk mindenféle rettenetes szörnyetegeket agyonverni, kastélyt és birodalmat építeni, sereget toborozni… és így tovább. A játékot forgalmazó D3 a PQ sikere után már gyártja a folytatást: a **Puzzle Quest: Galactrix** a jól bejáratott alapokat megőrizve lendíti új irányba a sorozattá bővülő játékot. A helyszín és az idősík kapásból más: kardok és sárkányok helyett ezúttal egy sci-fi univerzumban találjuk magunkat, a történet pedig a galaxist vezető négy óriáscég körül forog, melyek közül az egyik túlságosan nagyra nő, elönti őket az EMHA (Mérhetetlen Hatalomvágy) és olyan kísérleteket folytatnak, melyek komoly veszélyt jelenthetnek az emberiségre. A világ megmentése természetesen a mi feladatunk lesz: kezdő, de mindenre elszánt pilótaként indulva kell egyre erősebbé válnunk, hogy legyőzhessük a gonosz korporációt. A játék savát és borsát jelentő puzzle játékmenet persze itt is megmarad, de a szisztéma változik valamelyest. Az első rész varázserejű drágakövei helyett ezúttal hatszögletű elemeket kell majd párosítanunk – azaz ezúttal inkább a Hexicre hasonlít a Galactrix. Új tényezőként megjelenik a gravitáció is: földi körülmények között minden a megszokott, és lefelé potyognak a sokszögek, az űrben vívott csatáknál azonban mindig abból az irányból fognak bezuhanni az új elemek, amely irányból az előző lépésünket tettük. A sebzést elősegítő kövek (az első részben ezt a szerepet a koponyák töltötték be) is sokrétűbbek lesznek: szerepel rajtuk egy szám, ezek értelemszerűen a sebzés erősségét mutatják majd.



Ismét használhatunk különféle képességeket, ilyesmit a tapasztalati pontok és az általuk indikált szintlépések után kapunk – szinte pontosan ugyanúgy, mint az első részben.. Kapunk viszont számtalan új lehetőséget: a korábbi egységes világtérkép helyett több naprendszert járhatunk be, azaz jelentősen növekszik a játéktér, és végigjátszáshoz szükséges idő is. A bővítés egyébként nem csak a térképek megnövelt méretében mutatkozik meg, hiszen a harc mellett ismét lehetőségünk nyílik a vad tápolásra – ezúttal az űrhajónkat építgethetjük majd ízlés szerint.

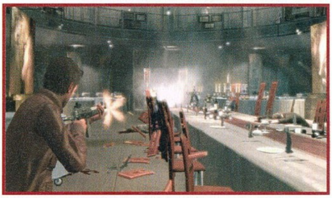
A Galactrix még idén érkezik, első körben PSP-re, Nintendo DS-re és Xbox Live Arcade-re – mivel az előző részt gyakorlatilag minden platformra átírták (a PS2 és Wii verziók mostanában jelentek meg Európában), valószínűsíthető, hogy így tesznek majd a folytatással is.

THE BOURNE CONSPIRACY (X360 / PS3)

Bourne Again – sütnénk el az angol (szó)viccet, ha angol nyelvű magazin lennénk, de mivel nem azok vagyunk, és magyarra nem lehet értelmesen átültetni, meghagyjuk azoknak, akik beszélik a nyelvet (és esetleg viccesnek találják). A lényeg: játék készül Ludlum mester méltán híres kémes regényfolyamából. A regényekből, nem a filmből – még akkor is, ha a High Moon Studios (Darkwatch) a filmek forgatókönyvíróját, és akció-koreográfusát bérelte fel a játékhoz. A **The Bourne Conspiracy** ugyanis elsősorban erről, az akcióról szól majd: az amnéziás szuperkém sztoriját szinte mindenki ismeri, és a közelharcokkal bőségesen megpakolt filmek után nagy elvárások nehezednek a most készülő játékverzióra is. A High Moon ezért brutális, komplex harcokat ígér. A pofozkodásban kapásból három támadási formát alkalmazhatunk – alap, durva és kivégző mozdulatokat. Az első kettővel tölthetjük fel a „kivégzés csíkot", ha ez megvan, gyakorlatilag bárkit agyoncsaphatunk egyetlen mozdulattal. Nem csak harc közben, a High Moon által demózott verzióban Bourne először futás közben nyírt ki valakit, aztán változatos tereptárgyakat alkalmazva tette ártalmatlanná az ellenfeleit – ezek helyzet-szenzitív







mozdulatok, átdobhatod a rosszfiút az ablakon, vagy belecsaphatod a fejét a tévébe.

A főnök-küzdelmek külön kategóriát jelentenek, ők nagyon kemény fiúk lesznek. Egyrészt minden ismert trükkre szükség lesz a legyőzésükhöz, másrészt pedig vigyázni kell velük – a normál ellenfelekkel szemben ők képesnek lesznek az általunk is alkalmazott kivégző mozdulatok bevetésére, így ha nem vigyázol, könnyen véget érhet a küzdelem. A közelharcokon kívül a Bourne Conspiracy kínál még némi lövöldözést (nem ezeken lesz a hangsúly), és látványos autós üldözéseket is – jelenleg a járműves száguldozás tűnik a játék legkidolgozatlanabb részének, de mivel a megjelenés őszre van belőve, még bőven van idő javítani rajtuk. Az Xbox 360 és PS3 tulajok kapcsolhatják be magukat a kémes misztériumba.

RED ALERT 3 (XBOX 360 / PS3)

Nem csak a PC-k sajátja már a valósidejű stratégiák műfaja, köszönhetően elsősorban az Electronic Arts-nak, akik rendületlenül dobálják át az RTS-eiket konzolokra (eddig leginkább Xbox 360-ra) is. A frissen bejelentett Red Alert 3 esetében sem lesz ez másként, a 2008 végére belőtt folytatás jön PS3-ra és X360-ra, a PC verzió megjelenésével párhuzamosan.

A Red Alert 3 szokásosan csavaros, idősíkokat keverő sztorija a szovjetek időutazásával nyit: a gonosz oroszok a totális vereséget akarják elkerülni a történelem utólagos módosításával. Az időutazás nem várt eredményt hoz, a történelem kereke tényleg fordul egy jó nagyot – a kavarás eredményeképp kitör a Harmadik Világégés, melyben a korábbi kettő helyett három szuperhatalom ugrik egymásnak. A harmadik belépő a történelmi fordulatoknak köszönhetően alaposan megerősödött Japán Birodalom. A harmadik rész okosan megőrzi, amit az előzményekből meg illik és kell őrizni (így maradnak a filmbetétek és a nagypályás akcióra koncentráló taktikai manőverek) másrészt viszont újít is, ott, ahol az szükséges – a Red Alert 3-ban méretes kooperatív kampány



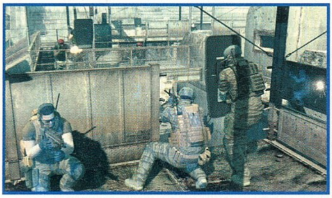




kap helyet, a társas hancúrozás kedvelőinek legnagyobb örömére. Az első képek tanulsága alapján a játék továbbra sem veszi komolyan magát, színes tankok büntetnek még színesebb ellenséges egységeket, kifejezetten a fantázia szülte fegyverekkel – de ez rendben is van így, a komolytalan megközelítés jellemezte mindig is a sorozatot, kár lenne átmenni reálisba / borongósba. Ahogy érkeznek további infók, mindenképpen visszatérünk rá.

APRÓLÉK

>> Hosszas várakozás után végre napra pontos megjelenési időpontot kapott a **Metal Gear Solid 4.** Snake utolsó (?) kalandja világszinten *június tizenkettedikén* támadja be a boltok polcait, lesz belőle csinos, PS3-mal egybecsomagolt bundle is, ha már exkluzív. A megjelenés időpontjának bejelentésével párhuzamosan a **Metal Gear Online**-ról is kiderült pár apróság, így például az, hogy az MGO az MGS4 része lesz – a „starter pack" öt pályát fog tartalmazni, további helyszínek, karakterek és játékmódok fizetős letöltés formájában állnak majd a nagyérdemű rendelkezésére. A nyílt bétateszt Japánban várhatóan már márciusban indul, az európai / amerikai versenyzők közül azok mehetnek bétázni, akik előrelátóan előrendelik maguknak a négyes számú Metal Gear Solidot.



>> Folytatódhat a **Lost Odyssey**: az Xbox 360 japán részlegének vezetője szerint a Microsoft és a Mistwalker is második részben gondolkodik. Mérget azért senki ne vegyen rá, a Blue Dragonról is ezt mondták, és még mindig semmi hír a második felvonásról.

>> Újdonságok hardverfronton a Sony-nál: a stílszerűen vérvörösre festett God of War témájú **PSP csomag** az alapgépen és a *God of War: Chains of Olympus* játékon kívül a *Superbad* című kellemes nyári marhaság UMD verzióját is tartalmazni fogja, 200 dolcsi körüli áron. A rezgésre vágyók pedig április közepén ragadhatják magukhoz a **DualShock 3**-mat – a kontroller Ja-







pánban már kapható, áprilisban átmászik Amerikába, és a pletyók szerint a tavasz folyamán Európába is.

>> A Capcom vadul portol Wii-re: a Resident Evil 4 olyan jól fogyott, hogy a biztonság kedvéért gyorsan átdobják oda a nulladik epizódot is. A **Resident Evil 0** a hírek szerint teljesen megegyezik majd a Gamecube-os verzióval, csak az irányítás (naná, hogy mozgásérzékelős) lesz más. A nulladik epizód Wii-s eljövetelével párhuzamosan pletykák röppentek fel arról, hogy a Capcom a többi RE részt is átzúzza Wii-re. A RE0 Wii egyelőre csak és kizárólag a japán piac számára létezik, a Capcom nem tervezi áthozni sem Amerikába, sem Európába.

>> Indulhat a PS3-mas gonoszkodás: a tavaly nyáron PC-re és X360-ra megjelent (aztán mindkét platformon kiegészítővel is jelentkező) **Overlord** egy év csúszással, várhatóan idén nyáron átmászik PS3-ra is. A tartalom marad – mármint a teljes, a PS3 verzió ugyanis az azóta megjelent Raising Hell expanziót is magában foglalja.



>> Költözik, és nevet változtat a lipcsei Games Convention. Európa legnagyobb, és leglátogatottabb (200 ezer ember volt rá kíváncsi tavaly) videojáték expója 2009-től átköltözik Kölnbe, és **GAMESCom** néven fog futni, augusztus helyett szeptemberben. Miért? Mert Lipcse nem túl nagy város, a vásárközpont ugyan viszonylag problémamentesen befogadta a rendezvényt, a látogatók viszont nem tudtak hol aludni, nincs elég szálloda, motel, kollégium és kemping. A lipcseiek sajnálják, és a biztonság kedvéért megtartják maguknak jól bejáratott Games Convention nevet – háta visszajön még hozzájuk egyszer az expo. Idén augusztusban azért lesz még Lipcsében GC – a jelek szerint utoljára.

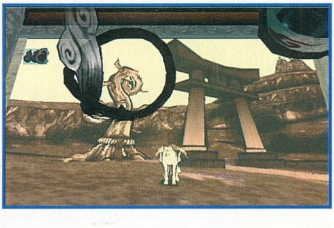
>> Leáll a Microsoft az Xbox 360-hoz passzintható **HD-DVD kiegészítő** gyártásával, érthető okokból: a HD-DVD formátum mögött álló Toshiba február közepén feladta a harcot, így a másfél éve folyó háborúskodást a (többek között a Sony által is támogatott) Blu-ray nyerte. Az MS szerint a kiegészítő gyártásának beszüntetése semmilyen módon sem befolyásolja az X360 jövőjét, aki filmekre vágyik, nézhet DVD-t vagy az XBL-ről letöltött mozgóképeket.

>> Csak 2009-ben érkezik Európába a Gran Turismo 5 – állítja a prominens angol GAME játékbolt-hálózat. A másik két régió még reménykedhet, a szóbeszéd szerint Japán 2008 év végén kap a jóból. A teljes verziót megelőlegező **Gran Turismo 5 Prologue** viszont határozottan érkezik, az Öreg Kontinens március legvégén (huszonnyolcadikán) vetheti rá magát – dobozos és letölthető formában is, utóbbi az Egyesült Királyságban 20 fontba fog fájni.



>> Augusztusban jön az első **Grand Theft Auto IV kiegészítő** – az információ a Microsofttól származik, nem véletlenül – a dolgok jelenlegi állása szerint ugyanis csak és kizárólag X360-on lesznek elérhetők a GTAIV expanziók, szám szerint két darab. Az első kiegészítő a roppant ötletes **Episode One** címen fut majd, és az MS szerint „nagyobb lesz, mint bárki gondolná".

>> Kultjáték Wii-n: az igazán remek, de a kasszáknál alaposat bukott **Okami** vándorol át március végén a Nintendo konzoljára. A „farkasos Zelda" tartalmában semmit nem változik, a Wiimote-tal festegethetünk, és végre 16:9-es képarányban 480p-s felbontásban élvezhetjük az isteni erőkkel felruházott farkas kalandjait.

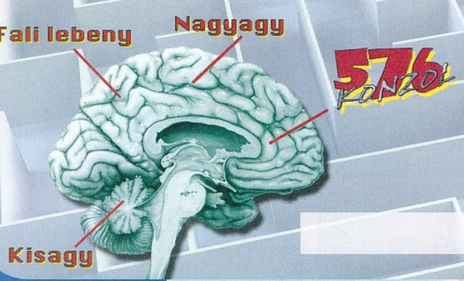


>> Az Activision négy Guitar Hero játékot tervez piacra dobni az idén. Itt az első: a **Guitar Hero: Aerosmith** a népszerű banda slágereiből válogat idén júniusban. A dalok teljes listája még nem ismert, a megcélzott platformok azonban igen, az Aerosmith-gyűjtemény Xbox 360-on, Playstation 3-on, Playstation 2-őn és Wii-n lesz elérhető.



>> 2007 végén röppentek fel az első pletykák arról, hogy vészélyben van az egyik, a Microsoft Game Studios által gondozott játék. Sokan a masszívan multiplayer **Marvel Universe Online**-ra tippeltek, leginkább azért, mert rajtuk kívül az összes érintett fejlesztő cáfolta, hogy az ő játékáról lenne szó. És milyen jól tippeltek – a Microsoft februárban hivatalosan is közölte: a Marvel Universe halott, leginkább azért, mert rájöttek, hogy a klasszikus havidíjas modell nehezen járható út, gyakorlatilag egy darab játék (aki kitalálja, hogy melyik az, nyert egy vállveregetést) termel nyereséget, mindenki más bukik, így jobb lesz még egyszer alaposan átgondolni az egészet...

Liquid

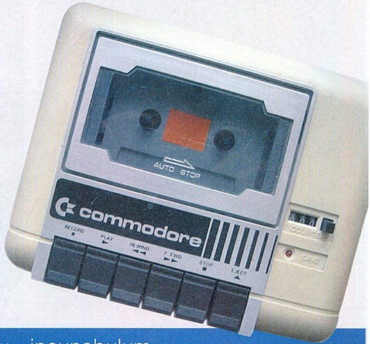


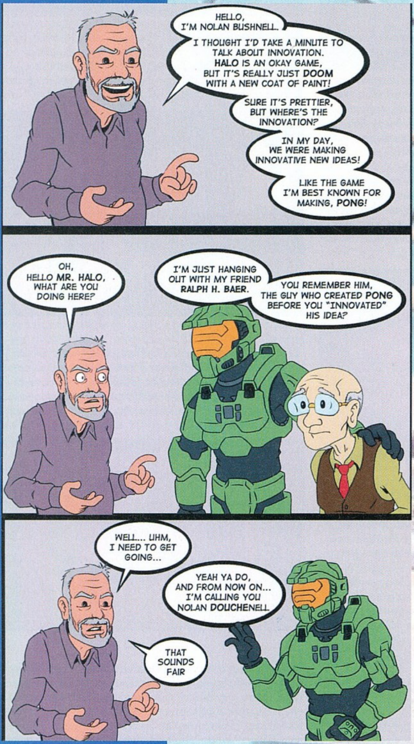
A Hónap Témája

GONZO

:: XX ::

Kezdjük azzal, hogy mivel NEM folytatjuk. Nem lesznek sosem hallott kulisszatitkok, és kimaradnak a logikailag egymáshoz kapcsolódó okfejtések is. A mérleg serpenyője teoretikáról tényfeltárásra billen át. Ami várható: oknyomozás, múltidézés, áttekintő jellegű -tól és -ig, fenntartva a jogot a szubjektivitáshoz. Túl nagy falat lenne ez az egyszeri lenyeléshez, és fuldokoljon az, akinek a közelében van a David Hasselhoff. A célkeresztben a videojátékok közvetítő közege, a média: kezdve a nyomtatott sajtó első, botladozó lépéseitől, az inkompetencia-világbajnok GameOne trailer-gyűjteményén át egészen a webkettes megmondóemberek különvéleményéig. Médiumok változása és térnyerése, a közvetítő közegek és a célcsoportok hangvételének, stílusának és gondolkodásának nyomon követése. Érdekes lesz... én meg elfogulatlan, mint az akasztott hóhérok általában.





:: incunabulum ::

A sokak által könnyes szemmel felidézett nyolcvanas években, annak is a legelején, a videojáték piaca még aprócska volt; megfért benne a másolt játék és az ormótlan arcade kabinet, pár éves volt az Atari VCS, a Game & Watch és a MicroVision voltak a handheld atombombák. Kis piac, kis kereslet, szerény információs bázis... ezerkilencszáznyolcvanegyet írtunk, az ABC 800-as házi számítógép volt a csúcsok csúcsa, amikor az első értékelhető videojáték-magazin először felsírt. A sokatmondó Computer And Video Games névre keresztelték, kiadásáért pedig ugyanaz az EMAP vállalta a felelősséget, aki a Sinclair, valamint a Nintendo Official Magazine és a Sega Saturn Magazine kiadását is biztosította.

Az első szám borítója a Space Invaders-témát feszegette a tűréshatárig (nem lennék meglepve, ha ez ihlette volna Tim Burton Mars Attacks!-ét), a nyereményjáték VIC-komputert kínált, maga a lap pedig nemcsak az addig unikum volta miatt volt fontos állomás. Szinte a kezdetektől fogva nyomon követte a játékok fejlődésének minden lépését – az 1 kbyte-os Pong-klónoktól a játéktermi minőségű modern darabokig –, és az „elsők" útmutató, követendő példájának erejével véste kőbe a brit játékújságírás műfajának alapszabályait. Sok magazinban preferálják inkább a tömör, lényegre szorítkozó review-t, a lap egyéb részét pedig sok addicionális olvasnivaló tölti ki. A CVG játéktesztjei néhány sorban összefoglalták a játékos számára fontos tudnivalókat – rövid jellemzés, egy (nem véletlenül) ismerős „Graphics – Sound – Value – Playability" dobozka... és ennyi.

Más szempontból is megkerülhetetlen a CVG szerepe: a nyolcvanas években tombolt a bedroom coding, fiatalok milliói fogtak hobbiprogramozásba, a lap pedig teret nyújtott ezeknek a srácoknak, hogy bemutassák, mire is képesek – ebből a szcénából pedig olyan nevek kerültek ki, mint a snooker/pool játékairól, valamint az International Karate-ról és a Super Dropzone-ról elhíresült Archie McLean...





:: kódex ::

Még mindig a nyolcvanas évek... itthon kavarog a szocialista állóvíz. Eredeti szoftvert szerezni gyakorlatilag lehetetlen, COCOM-lista van, nem választék. Meg hát ki győzné azt pénzzel? Ötszáz forintért ki venne játékot, hogy aztán az imperialista kutyák zsebébe tömje a magyar pénzt?! Ugyan kérem... minek, amikor Polimer kazettán elküldik őket ötösével, százhúszért?

Ez volt a közhangulat idehaza 1987-ben – akkor, amikor a CVG párezer kilométerrel nyugatabbra már egész oldalas Sega MasterSystem hirdetésekkel tapétázta ki a lapját. Nálunk erről szó sem lehetett. A másolás és az import volt az egyetlen lehetőség, ha játszani akartál – mit hirdethetett volna a Spectrum Világ? Az a Spectrum Világ, amely így köszöntötte annak idején az olvasóit:

„Lehetőségeink: több részesre tervezett sorozatunk megjelenéséhez szükséges anyagi feltételeink 2 rész erejéig biztosítottak. A továbbiak a piaci sikerektől függnek, ezért már most elnézést kérünk az Olvasótól, ha netán vállalkozásunk gazdasági kudarcba fulladna, és emiatt megkezdett sorozataink befejezetlenül maradnának."

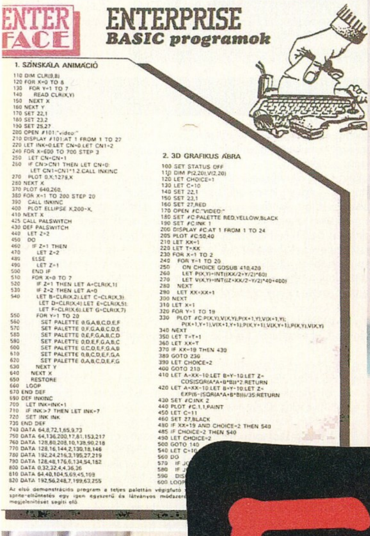
Biztató, ugye? De legalább megvan a kontraszt – itthon kicsiben játszottunk, az első lépéseket is bicegve, félig bénán, botladozva kellett megtenni.

Míg a külföldi magazinok értelemszerűen a játékvásárlást szerették volna elősegíteni, addig itthon mit kínálhatott egy lap, amivel megnyeri a vásárlóközönségét? Hiánypótlást – amíg az angol srácoknak csak útmutató kellett hozzá, hogy mit kapjanak fel a bolt polcáról, addig itthon a nulláról kellett kezdeni mindent.

Az első magazinok tehát információt kínáltak: irodalmi értékű olvasmány formájában közölték több, mint 10 oldalon a Secret of Monkey Island végigjátszását (a fénymásolásokat elkerülendő, vörös-fekete színekkel „aláfestett"), térképeket hoztak le a játékokhoz, beszámolót írtak a Spectrumos Videoface-szel szerzett tapasztalataikról (gondosan jegyezve, hogy 50 fontba kerül a szerkezet, ami akkor itthon nem kis pénznek számított – tehát inkább informatív jelleggel került bele, semmint vásárlásra ösztönző feature-ként), cikksorozatot jelentettek meg a gépi kódú programozásról... egyszóval minden lyukat megpróbáltak betömködni, amit a hivatalos támogatás hiánya ütött.

Magánvélemény következik: akkoriban sok, a magyar sajtóra jellemző vonás ekkor eresztett gyökeret és a későbbiekben véglegesen (hibásan?) rögzült: a kezelés ismertetése, a gombkiosztás (majd később, a PC-k térhódításával párhuzamosan az autoexec.bat és a config.sys fájlok beállítása) is a cikkben kapott helyet – ez akkor érthető lépésnek számított, elvégre kézikönyv híján a játékos csak „trial & error" stílusban, körülményesen jött volna rá erre, de ez manapság, a dobozos játékok, a kattintásra elérhető walkthrough-massza és a – majdnem – teljes körű support korában szükségtelen töltelékinformáció.





ENTERFACE

ENTERPRISE
BASIC programok

1. SZÍNSKÁLA ANIMÁCIÓ

```
110 DIM CLR(9,8)
120 FOR X=0 TO 8
130   FOR Y=1 TO 7
140     READ CLR(X,Y)
150   NEXT X
160 NEXT Y
170 SET 22,1
180 SET 23,2
190 SET 25,27
200 OPEN #101:"video:"
210 DISPLAY #101:AT 1 FROM 1 TO 27
220 LET INK=0:LET CN=0:LET CN1=2
240 FOR X=600 TO 700 STEP 3
250   LET CN=CN+1
260   IF CN>CN1 THEN LET CN=0:
        LET CN1=CN1*1.2:CALL INKINC
270   PLOT 0,X;1279,X
280 NEXT X
370 PLOT 640,260,
380 FOR X=1 TO 200 STEP 20
390   CALL INKINC
400   PLOT ELLIPSE X,200-X,
410 NEXT X
425 CALL PALSWITCH
430 DEF PALSWITCH
440   LET Z=2
450   DO
460     IF Z=1 THEN
470       LET Z=2
480     ELSE
490       LET Z=1
500     END IF
510     FOR X=0 TO 7
520       IF Z=1 THEN LET A=CLR(X,1)
530       IF Z=2 THEN LET A=0
540       LET B=CLR(X,2):LET C=CLR(X,3):
          LET D=CLR(X,4):LET E=CLR(X,5):
          LET F=CLR(X,6):LET G=CLR(X,7)
550       FOR Y=1 TO 20
560         SET PALETTE 0,G,A,B,C,D,E,F
570         SET PALETTE 0,F,G,A,B,C,D,E
580         SET PALETTE 0,E,F,G,A,B,C,D
590         SET PALETTE 0,D,E,F,G,A,B,C
600         SET PALETTE 0,C,D,E,F,G,A,B
610         SET PALETTE 0,B,C,D,E,F,G,A
620         SET PALETTE 0,A,B,C,D,E,F,G
630       NEXT Y
640     NEXT X
650     RESTORE
660   LOOP
670 END DEF
690 DEF INKINC
700   LET INK=INK+1
710   IF INK>7 THEN LET INK=7
720   SET INK INK
730 END DEF
740 DATA 64,8,72,1,65,9,73
750 DATA 64,136,200,17,81,153,217
760 DATA 128,80,208,10,138,90,218
770 DATA 128,16,144,2,130,18,146
780 DATA 192,24,216,3,195,27,219
790 DATA 128,48,176,6,134,54,182
800 DATA 0,32,32,4,4,36,36
810 DATA 64,40,104,5,69,45,109
820 DATA 192,56,248,7,199,63,255
```

Az első demonstrációs program a teljes palettán végigfutó ... sprite-eltüntetés egy igen egyszerű és látványos módszer... megjelenítését segíti elő

2. 3D GRAFIKUS ÁBRA

```
100 SET STATUS OFF
110 DIM P(2,20),V(2,20)
120 LET CHOICE=1
130 LET C=10
140 SET 22,1
150 SET 23,1
160 SET 27,RED
170 OPEN #C:"VIDEO:"
180 SET #C:PALETTE RED,YELLOW,BLACK
190 SET #C:INK 1
200 DISPLAY #C:AT 1 FROM 1 TO 24
205 PLOT #C:50,40
210 LET XX=1
220 LET T=XX
230 FOR X=1 TO 2
240   FOR Y=1 TO 20
250     ON CHOICE GOSUB 410,420
260     LET P(X,Y)=INT((XX/2+Y/2)*60)
270     LET V(X,Y)=INT((Z+XX/2-Y/2)*40+400)
280   NEXT
290   LET XX=XX+1
300 NEXT
310 LET X=1
320 FOR Y=1 TO 19
330   PLOT #C:P(X,Y),V(X,Y);P(X+1,Y),V(X+1,Y);
        P(X+1,Y+1),V(X+1,Y+1);P(X,Y+1),V(X,Y+1);P(X,Y),V(X,Y)
340 NEXT
350 LET T=T+1
360 LET XX=T
370 IF XX=19 THEN 430
380 GOTO 230
390 LET CHOICE=2
400 GOTO 210
410 LET A=XX-10:LET B=Y-10:LET Z=
      COS(SQR(A*A+B*B))*2:RETURN
420 LET A=XX-10:LET B=Y-10:LET Z=
      EXP(6-(SQR(A*A+B*B)))/35:RETURN
430 SET #C:INK 2
440 PLOT #C:1,1,PAINT
450 LET C=11
460 SET 27,BLACK
480 IF XX=19 AND CHOICE=2 THEN 540
485 IF CHOICE=2 THEN 540
490 LET CHOICE=2
500 GOTO 140
540 LET C=10
560 DO
570   IF J
580   IF J
590   DIS
600 LOOP
```

:: on-screen this play ::

A tévé... na, az egy más műfaj. Elvitathatatlan előnye, hogy a mozgóképes prezentáció a leginkább kézenfekvő forma egy videojáték bemutatásához; látni lehet mozgásban, színes-szagos-hangos, és a borzasztó emlékű GameOne narrátor kislányának tök cuki volt a hangja, oké. Jó, nem húzom le az egész médiumot azonnal a vécén. (Ráér öt perc múlva.)

A videojáték és a tévé összevonásából a következő dolgok sülhetnek ki: az ígéretes tartalmat követő súlyos bukás, a széles vásznon prezentált idiotizmus, vagy a minőségi felületesség.

Egy tévéműsor szólhat egy adott célközönségnek, de mivel ez esetben tematikus műsor pörög korlátozott számú nézőnek, nem generál, nem generálhat profitot – szemléltetésképpen ott van a G4TV, ami, bár viszonylag jó megközelítésből dolgozik, ebből kifolyólag pedig minőségi műsort kínál, ugyancsak bukdácsol – mondjuk ki, az állandó Végleges Redőnylehúzás mentén ropja a kőtéltáncot.

A másik lehetőség: kis költségvetésből is lehet dolgozni, de az adás nézettsége kábé akkora lesz, mint a Budapest TV kártyajóslásból megél(hetési bűnöz)ő sarlatánjainak. A profizmushoz pénzre van szükség, és ha ez nem adott, akkor banális közhelyeket dadogó, képzetlen műsorvezetők sápadoznak majd a rossz világításban. (Párhuzam: isteni a maláj zöldséges csirkém, mégse megyek főzőcskeműsorba heherészni, mert ettől még nem leszek szakács. És pont ezért joggal merül fel a kérdés, hogy mi a ****t keres ott a Stahl Judit.)

A minőségi felületesség egyszerű téma, és adja magát a Discovery Channel példája; a nálunk is vetített Videojátékok: a modern szórakozás című sorozat képes adott esetben egy téma köré csoportosítani az adásidőt („a fiatalok gyilkossá válnak" kontra „a hadsereg American Army toborzójátéka" egész jó gondolatokat pedzegetett), ugyanakkor ez csak egy eset. Igaz, hogy a csatornának van pénze, hogy megszólaltassa Ralph Baert, a Magnavox Odyssey feltalálóját, az Atari-alapkő Nolan Bushnellt, Al „Larry" Lowe-ot, Peter Moore ex-Sega/Microsoft gurut, és a zseniális Sid Meiert, de mivel a műsor alapvetően tájékoztató jellegű, érthetőnek kell lennie egy s*gghülye menedzserasszisztens számára is. Pont emiatt nem szúrnak szemet az olyan tévedések, mint hogy a Sony a SNES ellenében küldte a piacra a PlayStationt, aminek a leghúzósabb címe a Grand Theft Auto III volt... van tőke, az insiderek megszólaltatása autentikus ízt kölcsönöz a műsornak, csak éppen az efféle bakik és a „tekintsünk át húsz évet fél óra alatt" mentalitás miatt egy komoly játékos számára az efféle tévéműsor sosem lehet sem komoly véleményformáló erő, sem objektív hírforrás.



:: continue's interruptus ::

Semmi nem magyarázza azzal a tévé, mint médium, és a videojáték párosításának életképtelenségét, hogy kevés lehetőséget nyújtanak a választásra – én is csak gondolom, és kizárólagos oknak sem tartanám. De tény: egy műsorra általában várni kell, fix időpontban kezdődik, a tartalom nem befolyásolható, a szerkesztettsége nem mindig az egyén szájízének megfelelő – hol van itt a választás lehetősége, csúnya szóval a személyre szabhatóság?
Főleg a PC-s játékosokra igaz az azonnali informáltság szükségességének érzése; gyorsan hozzáférni, letölteni, YouTube-on megnézni, rákeresni, copy-paste-click & cut. Egy tévéműsor ezt nem tudja nyújtani – az online videoközvetítés viszont hálásabb téma.
Miért is? A tévénél kevésbé elterjedt dolog az internetes tájékozódás, de a játékok szerkesztett filmen alapuló bemutatása mégsem elvetendő gondolat – a kettőnek a keresztmetszetében találhatóak olyan finom dolgok, mint például a Segagaga Domain mögött lapuló Yakumo RetroCore magazinja.
A tartalma téged talán nem is érdekel – nem fontos. Video-review kollekció, akárcsak az Angry Nintendo Nerd, csak kevesebb humorral, sörrel és káromkodással – hol a Jet Set Radio pörög, hol egy japán szoftverüzlet kínálatába nyerhetünk betekintést (igen, én sírtam), hol a Sega WonderMega konzoljában lehet gyönyörködni. Retro, vagy annak tűnő, klasszikus lövöldözés és modern arcade, 2D és poligon, játék és feature – van itt minden, szabadon letölthető formában.
Egy kör előny a TV-vel szemben: ezt tényleg csak az nézi meg, aki akarja, és épp ebből kifolyólag nincsenek kötöttségek, a témaválasztás és a hangvétel szabad lehet. A szólásszabadság és a természetes kiválasztódás kombinációjának legszebb érvényesülése; Yakumo nem visszaél, hanem él a lehetőséggel. Most szólj hozzá: nem hisztizett, hogy nem kap főműsoridőt, hanem megcsinálta, összevágta, utánajárt és gondoskodott róla. És az nézi meg, aki kíváncsi rá. Minőség, ingyen, csiszolatlan gyémánt, kikotorva a digitális szemétkupacról – és azok túrnak utána, akiknek szüksége van rá.

(Margóra: a magam részéről ezért szeretem azokat a magazinokat, amelyekben a rovatok mennyisége domináns a játéktesztekéhez képest – ezek ugyanis sok esetben saját gondolatokat formálni, majd ezek alapján játékot keresni, találni és választani tanítanak meg. Tudod: ha halat adsz valakinek, azzal jól lakik, de ha megtanítod horgászni... akkor úgy jársz, mint én, amikor kifogtam a RetroCore-t.)



:: neo elrepül ::

GameZero Magazine – mond valamit a név? Semmit? Intelligent Gamer? Az se? Nincs min csodálkozni; kevesen jegyzik, hogy ők voltak az elsők a játékújságírásban, akik a Hálózatra lőtték fel a tartalmat. A GameZero 1994-ben (!!!!) kezdte – a nyomtatott fanzinnak induló újság kéthetente frissült. Furcsa, nem? Manapság, amikor egyes oldalak szakadatlanul hajítják (és hajítják) az Újat – sok esetben az információ minőségére és fontosságára való tekintet nélkül...

Két oldal, tizennégy évvel ezelőtt. De most? Írd be egy keresőbe a „video game" szót, és kapsz több, mint 13 millió találatot.

Az online újságok térnyerése nem véletlen; az adatok, hírek és bejelentések itt gyorsan hozzáférhetőek, az ipar bővülésével párhuzamosan pedig egyre intenzívebben áramlanak, szinte képtelenség nyomon követni őket. Az internet naprakészséget kínál, frissességet, gyors hozzáférhetőséget, egy kattintásra mozgóképet terít a monitorra, a tegnapelőtt warezban megjelent játékról tegnapra megjelent a leírás, mára mindenki végigjátszotta, holnap... holnap pedig már az új híreket olvassuk, és így tovább.
Egy fontos kérdés: szükség van arra, hogy mindenről azonnal értesüljünk?
(Ismét) magánvélemény: nincsen. Egy átlagjátékosnak nem kell tudnia azonnal, hogy a Bungie lelép a Microsofttól – ráér ezt megtudni egy havonta frissülő hírcsokorban, egy újság lapjairól, a részvényesek, az iparban jelenlévők pedig úgyis értesülnek róla.
Ezt gondolom én, a többit meg a Világ.
Patrick Garrat 2006-ban már megkongatta a vészharangot: tanulságos cikket közölt Paper Trails címmel, ami az újmédia térnyerésére reflektál, azon belül is pont arra a részre, hogy mennyire hanyatlik a nyomtatott sajtó az online-hoz képest; szemezgetnék egy keveset belőle.

„A múlt héten tartott marketing-stratégiai ülésünkön úgy döntöttünk, hogy nem reklámozunk a nyomtatott sajtóban a 2006-os évben. [...] A nyomtatásban megjelenő hirdetés többé nem hatékony kommunikációs forma a számunkra."

Egy meg nem nevezett brit játékkiadónál magas posztot betöltő prominens nyilatkozott így, de a további jelek sem igazán a Gutenberg-örökség ápolása felé mutatnak: az Official PlayStation 2 Magazine eladott példányszáma 2006-ban havi százezerre esett vissza a korábbi 130 ezerről... és ez a „hivatalos" magazin, egy olyan országban, ahol a Sony hétmillió PS2-t értékesített.

Garrat folytatja:

„Ami most Európában történik (az összes jelentős európai piacon, mint Franciaországban és Németországban, amik az angliai állapotokat tükrözik), az annak a folyamatnak az újraélése, amivel az amerikai magazinpiac évekkel ezelőtt szembesült. Az olyan kiadóknak, mint a Future (Future Publishing, patinás nevű brit lapkiadó cég), ez egy igazi DEFCON, egy megszoksz vagy megszöksz-helyzet."

Amerika visszainteget, mi pedig ébren vagyunk. Most meg a vén Európa jön. Mi a helyzet Japánban? Pontosabban: mi volt a helyzet Japánban? Elvégre Japán videojátékban világelső – pillantsunk rá egy kicsit a sajtójára.
Szögezzük le: az internet sokáig nem volt népszerű arrafelé. Az exkluzív press anyagokat szigorúan a magazinoknak tartogatták, egy-egy artwork, screenshot, vagy bármilyen jó minőségű médiaanyag csakis a lapok hasábjain láthatott napvilágot. Nem véletlen az olyan újságok presztízse, mint a Famitsu: a megjelent szkenneket véres kardként hordozzák szerte a világsajtóban. (Tessék: az online oldalak is belőle építkeznek valahol... ami megint felveti a „Melyik a fontosabb, az információ frissessége vagy a minősége?" kérdést, valamint észbe juttatja a „ki a f*sza gyerek?" kezdetű népi mondókát.) Japán más – ott piaca van a felénk életképtelennek minősülő újságoknak is (mint például a teljes tartalmát a játéktermi automatáknak szentelő Arcadia-nak); a különbség „csupán" annyi, hogy ott keresleti oldal is tartozik a kínálatihoz.

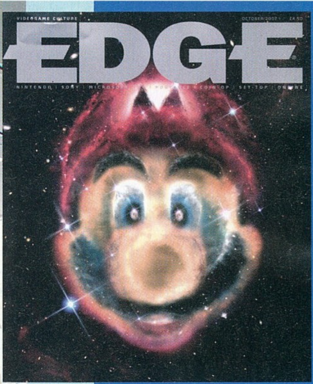
És hogy miért is fáztak annyira az online médiától a szigetországban? Vágvölgyi B. András Marc Mc Lelland: Japanese Cybercultures (2003) című könyvének elemzése közben megmondja:

„A nyelvi nehézségek és a televízió óriási népszerűsége mellett az internet ellen szóló érv Japánban a tartalom nagyjából ellenőrizhetetlen jellege, s Japán hosszú, bürokratikus hagyományai okán az ezzel szemben érzett hivatalos ódzkodás is. Ne feledjük, 1868-ig, a Meiji-restaurációig a sogunátus egyik legfontosabb intézménye a Tengerentúli Barbár Könyvek Hivatala volt, mely kicenzúrázott a japán közönség számára gyakorlatiné mindent, ami nem állt a konfuciánus társadalmi struktúra harmonizációs modelljének talaján. A HDTV mellett a japánok már az 1980-as, 1990-es években mindenféle kunsztokat alakítottak ki a televízióval. A japán tévével >>lehet Internetre is menni, meg e-mailt küldeni, meg persze kétnyelvű is (japán, angol), csak éppen egér nincs hozzá, mert elég a távirányító. Japán eszközről lévén szó, kicsit nyugtalanító, hogy szépen gondoskodnak az emberről – az irányított szabadidőnek talán csak a néhai NDK-ban volt olyan hagyománya, mint itt – szépen eléteszenek mindent, csak nehogy már ő maga kezdjen el kalandozni, mert abból még valami kalamajka adódhat.<<"

És fixáljuk: igen, ez VOLT a helyzet. Mostanában a japán fiatalok papír manga helyett a digitális keitai-t preferálják, csak éppen nem PC-n, hanem mobiltelefonon futtatva a böngészőket – ez odáig vezetett, hogy jelenleg a világ hálózati forgalmának 9,2 százaléka japán nyelven bonyolódik. Ez az érték magasabb, mint a spanyol nyelvű oldalak esetében... tehát, úgy tűnik, hogy a „digitális hírszerzés" elérte a keleti partokat is.

„Ténykérdés, hogy a japán tömegkultúra sokféleképpen értelmezhető képet mutat. Itt talán túl szűk a tér a J-pop minden aspektusára kitérni, de tagadhatatlan, hogy a korábbi melankolikus és szentimentális japán tömegkultúra helyébe az 1945-től kialakuló, amerikai-japán kulturális interakció révén kialakult furcsa, olykor kegyetlen, gyermeteg, bizarr, sokszor groteszk valami lépett, mely furcsán kombinálja az Edo-kor (1600–1868) bordélynegyedbeli kultúráját az amerikai típusú médiavilággal, képregényekkel, reklám-vizualitással, pophangzással, mindent eláraszó merchandise-zal."





:: versus ::

Megkérdezheted, persze, hogy az előbb említett virtuális manna korában ugyan miért kéne inkább a nyomtatott sajtó húsos fazekára voksolni, és tudnék is pár érvet mondani mellette.

A printmédia a leginkább szakmai közeg, tetszik vagy sem. Túl sok önfényt nem pazarolnék el, inkább rámutatnék az egyéb médiumokra: a blogok, rajongói site-ok, online fanzine-ek korában az információ minősége döntő fontosságú, egy szaklap pedig nem engedheti meg magának azt a luxust, hogy adott esetben akár felelőtlenül, elfogultan nyilatkozzon, légből kapott információkra támaszkodva, vagy azokat sugározva, tényként eladva. Egy magánszemély véleményének tökéletes felület egy blog – egy újság ennél pár fokkal feljebb áll, az itt olvasott hírek, cikkek, beszámolók és játéktesztek a lap eladását befolyásolják, éppen ezért minőségi követelményt támasztanak vele szemben, amit – jó esetben – a szerkesztői tartalomszűrés és a gondos ellenőrzés (is) biztosít.

És fizetős szolgáltatás. Ez annyit takar, hogy aki befizet rá, az feltehetőleg már érdeklődik annyira a hobbija, kedvenc elfoglaltsága vagy szabadidős tevékenysége iránt, hogy a felületesnél átfogóbb, mélyrehatóbb, nagyon gusztustalan szóval élve „szakmaibb" képet szeretne kapni arról, hogy mi zajlik a játékvilágban. „Beavatottaknak" készül, nem vasaló anyukáknak és tolószékes apókáknak, akik fél szemmel sandítanak a képernyőre, hátha történik ott valami.

A legjobb írókat általában itt találhatod meg. Nem mondanám, hogy nincsenek kivételek, de például a nem véletlenül jó nevű RedEye cikkeit böngészve az értő olvasó önszorgalomból irtaná az esőerdőket, hogy papír-alapanyagot gyárthasson a folytatáshoz. Ami ugyancsak az újságok mellett szól: a kapcsolatrendszerük. Sokkal könnyebben kap egy jó nevű lap exkluzív artworköket és tesztpéldányt egy játékból, mint egy webes oldal. És innentől kezdődik az egymás torkának átharapása, a kizárólagos leközlési jogokért taposás, a hat oldalas hype-ok és a 10 screenshoton alapuló játéktesztek korszaka... de ez már a kőkorszaki mentalitás és a pitiánerség ismérve, nem a profizmusé. És ez egy másik történet.


R·E·V·I·E·W·S

AMAZON WARRIOR

MACHINE: CBM 64
SUPPLIER: New Generation Software
PRICE: £7.95

Be careful not to lose your head in the Amazon jungle.

Your only defence against the dangers which lurk in the dense, steaming undergrowth is a blow pipe and a fast pair of feet.

The game is played in three phases — the jungle, the caverns and the ruined temple.

Each phase is packed with nasties which relentlessly pursue you, ranging from tree snakes, scorpions, head hunters and vampire bats.

Points are awarded for each kill and bonus points are given if a particular challenge is overcome without losing a life.

Alternatively, you can decide to try and outrun the jungle dangers. But, sooner or later, you will have to stand and face the foe.

The Amazon Warrior is controlled just by the joystick. Pushing the stick forward allows the warrior to load a poison dart into the pipe if it is empty. Moving it left or right will raise the pipe through a variety of firing angles.

The graphics are nice and the screen scrolling is smooth. The perspective through the trees is also pleasing.

Amazon Warrior, although reminiscent of *Forbidden Forest*, is a challenging game which should keep you hooked.

Amazon Warrior was written by 35-year-old Geoff Sumner, a graduate of the Royal Academy of Music and winner of the Royal Philharmonic prize for composition.

• Graphics	8
• Sound	7
• Value	8
• Playability	8

WEB DIMENSION

MACHINE: CBM 64
SUPPLIER: Activision
PRICE: £10.99

This is a very, very strange game. Weird, in fact. There is no time limit to *Web Dimension*, no scoring and no lives to be lost. So what is there?

Activision describes the game as "a very unique computerised music video with an electrifying revolutionary web, rocked by exquisite effects and 11 outrageous tunes".

The screen is a grey web from which life springs — atoms, amoebas and plants. As these organisms and things slide along the web, you must try to connect them. If you're successful, more creatures are produced and, according to the game's notes "wondrously wild music will be your reward".

If all the connections are made properly and all the organisms are frozen, you progress to the next phase.

Web Dimension is an intriguing game which does not really fit into any specific category. Nevertheless, it does have an addictive quality which keeps you playing.

A game well worth getting tangled up with.

• Graphics	9
• Sound	9
• Value	8
• Playability	8

HERBERT'S DUMMY RUN

MACHINE: Spectrum
SUPPLIER: Mikro-Gen
PRICE: £9.95

Herbert's Dummy Run, the new release for the Spectrum and the Commodore 64 from Mikro-Gen, is a continuation of the mishaps and adventures of the Wally family.

This time the youngest member of the family, Herbert, has got himself lost in a department store and has only four and a half hours to find his parents before the shop shuts for the evening.

Like the previous Wally games, *Herbert's Dummy Run* is an arcade adventure with numerous arcade game screens included within it. Unlike the others, it is relatively easy to complete as long as you've had plenty of practice, according to Mikro-Gen that is.

Your aim is to find your way through the exciting and dangerous shop trying to find Herbert's parents in the lost and found department.

Instead of a percentage score to tell you how far you have reached in the game, you get a jelly baby score — different, I suppose!

There are various objects in the game which you must find and use to their best advantage. The tennis racket is obviously used for playing tennis, as you'll find out if you play the game. Although the uses of certain other objects, the bomb for instance, are probably not as straightforward as they might appear.

The game is packed full of interesting, amusing and fairly difficult tasks for you to complete and riddles to solve.

Mikro-Gen are one of the few companies who consistently release better and better software. *Herbert's Dummy Run* is no exception.

Don't be a dummy — get to your local department store and buy it now!

• Graphics	10
• Sound	8
• Value	8
• Playability	9

OPERATION SWORDFISH

MACHINE: CBM 64
SUPPLIER: British Software
PRICE: £9.95

Another war game carefully timed to coincide with Second World War celebrations.

But with *Operation Swordfish* you take the German side as a U-boat commander who has to stop an Allied invasion.

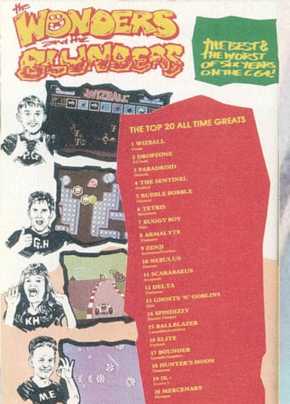
Your submarine has been damaged and is unable to dive below periscope depth.

To attack the aircraft, the U-boat must surface and fire its deck gun. But the sub becomes vulnerable on the surface when the convoy steams into view although its guns have a range of more than six miles.

Operation Swordfish is billed as "the ultimate war game". It's good but not that good.

• Graphics	8
• Sound	7
• Value	8
• Playability	8

24



:: lapzárta ::

Hiteltelen lenne, ha az innenső oldalról akarnám rugdosni az online médiát, és őszintén szólva nem is értenék vele egyet. Mert mellette szól például a korlátlan terjedelem; és bár néhány bekezdéssel feljebb a rövidebb játéktesztek létjogosultsága mellett törtem lándzsát, Tim Rogers 5 apróbetűs oldalon elterülő Dreaming In An Empty Room (Metal Gear Solid 2) cikkét megvágni akkora parasztság lenne, mint Csajkovszkijt death metalra hangszerelni. És megkérdőjelezni a Game Developer Magazine és a Gamasutra „agyának", az InsertCredit-császár Brandon Sheffieldnek a téma iránti elkötelezettségét, hasonló színvonalú baromság.

„És mi lesz velünk? Mi lesz a Konzollal?" – hangozhatna a sopánkodós-kéztördelős aggódó kérdés, és igaz, hogy nem szeretek felelőtlen jóslatokba bocsátkozni, de mégis, mi mást mondhatnék, pátosszal, remegő hangon (aha, persze): „Kabbe, köcsögök, akármi jön, mi maradunk! A kormány a helyén van – az 576 Konzol pedig tudósítani fog mindenről, akkor is, ha a Neuromancer lesz a kötelező olvasmány."

Tyler



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK





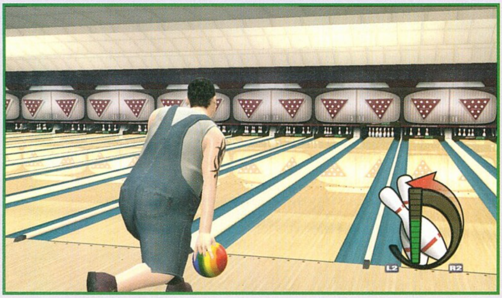
SNAKEBALL (SONY, PS3)

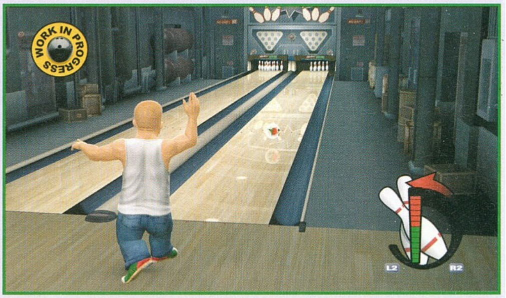
Továbbra is csak előzetes jelleggel, nézzünk meg két letölthető fizetős minijátékot a Playstation Store-ról. Biztosan mindenki emlékszik gyermekkorából arra az egyszerű videojátékra (nálam pl. Manga néven volt egy hasonló minijáték PC-n), ahol az egyre hosszabbra növekvő kígyónkkal szlalomoztunk begyűjtve a különböző gömböcskéket, vagy egyéb célobjektumokat, míg neki nem mentünk a falnak, vagy bele nem ütköztünk a saját farkunkba. A Sony pontosan ezt a játékötletet felhasználva szülte meg a Snakeballt, amely lényegében tekinthető egy 3D-s online sportjátéknak is, stílusban icipicit a Bombermanre emlékeztetve. Muris kis figurákkal vezetve kell begyűjtenünk a lebegő Hoversnake-ünkkel a különböző színes labdákat, melyek diszkó színekben és full 1080p-ben pompázó jégpályákon álldogálnak. Ez persze idáig még csak az alapelgondolás full hightech átültetése lenne, ám a Sony jókorát csavart a játékmeneten, és telepakolta mindenféle új ötlettel, pl. aknák, teleportáló kapuk, fegyverek (egyes torpedókat a Sixasissal irányíthatunk) stb. Érdemes az alaposan kidolgozott tutorialban kezdeni, hogy az elsőre talán furcsa, de hamar megszokható irányítást kitanuljuk, valamint megismerjük a rengeteg játékban fellelhető feature-t, hogy ezután bátran válogathassunk a 3 fő játékmód közül. A Snakeball módban alapvetően más játékosok ellen kell küzdeni, összesen maximum 7 online emberi, vagy gépi ellenfél ellen, 10 különböző arénában. 16 jópofa figura közül választhatunk, plusz a PS3 Eye kamera is használható, hogy saját arcképünket tegyük ki avatarnak. A Challenge módban összesen 15 küldetésben kell az arénák egyre komolyabb védekező rendszerén felülkerekedni, és végül még ott a Ball Frenzy mód, ahol a 10 különböző pályán gyakorlatilag a klasszikus játékmód alapján tekergünk a gömböcskéket gyűjtögetve (el lehet képzelni a káoszt 200+ megszerzett labda esetén), így nem csak multiban de single-ben is komolynak ígérkezik.

HIGH VELOCITY BOWLING (SONY, PS3)

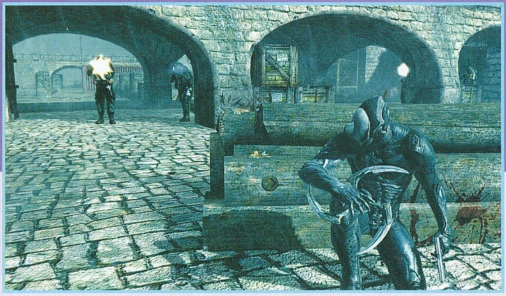
A másik bemutatandó letölthető játék tagadhatatlanul a Wii Sports Bowling módja alapján készült, ám bátran állíthatom, hogy túl is tesz rajta. Természetesen minden az irányításon áll vagy bukik, de azért olyan „apróságokat” se felejtsünk el, mint a simán nextgen kategóriába sorolható 1080p-s grafika, hiszen technikailag alig marad el pl. a 360-as Table Tennis mögött. Ráadásul nem csak egy szimpla minijátékról van szó, hiszen a High Velocity Bowling karriermódjának köszönhetően single-ben többet nyújt egyszerű árkád szórakozásnál. A Let's Bowlban próbálhatjuk ki a játékot, de a Challenge mód nyújtja az igazi kihívást. Itt 3 fő módot kell mindig teljesíteni. Az egyikben egy konkrét ellenfelet kell legyőznünk, a másikban egy adott bajnokságon veszünk részt, a harmadikban pedig speciális formátumokat kell teljesítenünk, mindezt összesen 8 szinten át, hogy az egyre ügyesebb karaktereket megnyithassuk. Utóbbiak a fejlődés miatt fontosak, hiszen egyikük sem fejleszthető sajnos. Akadnak bajszos profik, kigyúrt sittesek, valamint csinos, vagy kevésbé csinos bowlingozó csajszik is, mindezt változatos helyszíneken, általában hangulatos bárzenékkel aláfestve. Az irányítás első ránézésre se nem jobb, sem nem rosszabb, mint a Wii Sports-ban, egyszerűen oldalra fordítva kell tartani a joy-t, mint egy pisztolyt, közben a hüvelykujjunkkal az X-et, a kis- valamint mutatóujjunkkal pedig L2/R2-t nyomkodhatjuk, utóbbit a forgatáshoz. A Sixaxis-ra lendítéskor, valamint a helyes irány bemérésénél lesz szükség. A játék fizikája egyébként kiváló. A mozgásérzékelős Bowling tehát már PS3-on is remekel, ráadásul igen ötletes körítéssel. Fontos még megemlítenem, hogy habár az én verziómban nem találtam ilyen opciót, a netes információk alapján 4 fős multit is tartalmaz, ráadásul online.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu







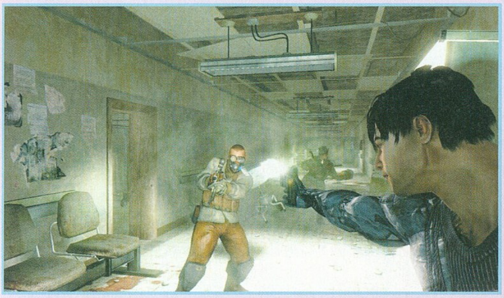


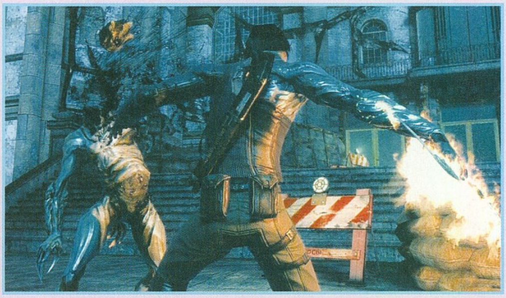
DARK SECTOR (D3, PS3, X360)

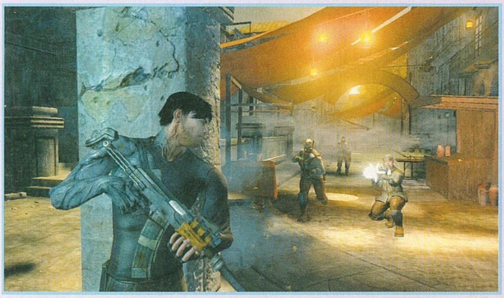
A Dark Sector kissé kaotikus múltra tekint vissza, hiszen a 4 évvel ezelőtt bejelentett sc-ifi akcióölövöldének elvileg a két HD konzol premier-címlistájában kellett volna szerepelnie, ám a kezdeti lelkesedés ellenére sokáig nem hallatott magáról a játék. 2006-ban úgy nézett ki, hogy le is fújják, talán a sokat hallható Unreal motor problémák miatt. Nos, végül úgy néz ki idén tavasszal mégiscsak megjelenik a Dark Sector, de a kezdeti űrhajós sztorit ejtették, helyette Hayden Tenno-t a nem is olyan távoli, ám továbbra is fiktív jövőben irányíthatjuk, a darabokra hullott Oroszország területén, ahol a veszélyes zónában a népesség egy része vérszomjas szörnyhordává alakult át. A sztori azonban nem itt kezdődik, hanem mint egy afféle előfejezetben, Sam Fisherre hajazó kémöltözetben irányíthatjuk Haydent, amint egy titkos bevetésre küldik.

A fejlesztők felhívják rá a figyelmet, hogy ez még nem a végleges verzió, de az eredmény már így is nagyon meggyőző. Gears of War szintjét simán hozza már első látásra, sőt egyes fényeffektusok még annál is brutkóbbak. Leszámítva a kevésbé tökéletesen kidolgozott karaktereket, gyakorlatilag full filmes látványban lehet részünk, hála az állandóan váltakozó élességszabályozásnak. Mondjuk személy szerint nekem nem jött be ez a kezdeti fekete-fehér színtelen kezdőküldetés, és a motion blur is zavaróan sok volt, továbbá az is elég szembetűnő, hogy ez még nem a végleges verzió, hiszen tele van bugokkal. Irányításra egy az egyben Gears of War, még a jellegzetes görnyedős futást is átvették. Aki nem próbálta volna a GoW-ot, az pl. a GRAW sorozatban, a Rainbow Six Vegas-ban, vagy az Unchartedben láthatott ilyen egygombos fedezékes rendszert. Miután ezt kitapasztaltam, könnyedén lelőttem azt a pár tucatnyi katonát, akik az utamba álltak, de igazából csak a harci helikopter lelövése volt kiemelkedő a játékmenetben. Lényegében csak puffogtattam, felvettem a katonák fegyvereit, és szétütöttem pár ládát munícióért. Ahogy azt már megszokhattuk, sérülés esetén csupán fedezékben kellet maradnom egy ideig, és regenerálódtam. A küldetés minden erőfeszítésem ellenére mégis balul sült el, így Haydent elfogták, és hogy példát statuáljanak, egy mutáns szörny megfertőzte hősünket, ugyanazzal a kórral, amely a népességet is sújtja. Miután magához tért, végre kiszínesedett az egész játék, ez végre az a Dark Sector, amit már a trailerekben is lehetett látni. A főhős jobbkarja teljesen mutálódott, ám mikor megtámadta egy katona, hamar rájött, hogy valójában egy brutális fegyverré alakult. A lőfegyvereket továbbra is fel tudtam venni, ám a jobb karom végéhez egy hatalmas 3 ágú penge csatlakozott, mellyel nem csak kaszabolni tudtam, hanem mint egy bumeráng el is hajíthattam, keresztbe nyesve vele ellenfeleimet. Innentől a játékmenet kissé Darkness-esre váltott át, néhány brutális kivégzéssel megtoldva. A felettesünk nem akart kockáztatni egy fertőzést, így a mentőakció ugrott, sorsunkra hagytak. Nem volt más dolgom, mint menni előre, és kaszabolni az orosz katonákat. Akadt ugyan némi fejtörő is, de bevallom hangulatra valahogy nem találtam kimagaslónak az előzetest. Az Unreal motor természetesen nagyon komoly benyomást kelt, a Killzone 2 vagy a Gears of War 2 premierjéig simán lehet belőle akár a legszebb nextgen cím is, de ez önmagában nem tudom mire lesz elég. Az egy dolog, hogy még nagyon bugos, de valami az irányítással sem stimmel, a mesterséges intelligencia sem nagy szám, és a játékmenetet sem nevezném forradalminak, legalábbis az alapján, amennyit eddig láttam belőle. Viszont akárhogy is nézzük, a grafika fullos, a sztori korrekt, és végleges verzióig még nagyon sokat javíthatnak rajta, és természetesen már így ebben a formában is elég komoly.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu









Csak a vágy alaktalan sziréna hangja hajt a dögre vad hiéna rajt – énekelte volt Kiss Tibor, mikor a Quimby még a csúcson volt. Énekelhetné az Electronic Arts is, a megakorporáció, ami családi vállalkozásból alig 15 év leforgása alatt elképzelhetetlen befolyással, tetemes mennyiségű mozgatható tőkével és számos érdekeltséggel rendelkező gyárrá nőtte ki magát. Az EA mindig is terjeszkedett és a jövőben is fog – február közepén a piac kisebb szereplői közül talán a legnagyobbra vetette ki a hálóját. Megszűnhet a Take-Two?

A Take-Two eladása nem új téma. 2007 nem csak a nagy egybeolvadások – elég csak az Activision-Vivendi fúzióra gondolni –, de a nagy krízisek éve volt. Minden idők egyik legsikeresebb játéksorozata ide vagy oda, a Take-Two nem éppen az a stabil helyzetben lévő vállalat, mint amilyennek egy külső szemlélő számára tűnhet. A Take-Two hazárdjátékos, olyan, mint amilyenné az EIDOS vált: rendelkezik bejáratott és nagy érdeklődésre számot tartó franchise-okkal, de azok nélkül nem boldogulna, az egyes epizódok közötti másfél-két éves ciklust a korábbi sikerekből táplálkozva kell, hogy átvészelje. Ám a Take-Two 2007 tavaszán talpra állt egy jólfésült, fiatalos üzletembernek, de leginkább a mögötte álló csoportnak hála. 2007. március 30-án, egy többszörösen elhalasztott gyűlésen valóságos puccsal távozott a kiadó addigi vezetősége. Át lehetett volna szervezni az addigi struktúrát vérengzés nélkül is? Természetesen, csak épp nem sikerült. A Zelnick Media remek tervet eszelt ki: közvetlenül az igazi tulajdonosok, a részvényesek előtt húzta el a mézes madzagot. Mint tudjuk, a taktika bejött, a teljes igazgatótanács távozott, a főhadiszállás zászlórúdjára a Zelnick Media kitűzte a maga lobogóját.

Kitűzte, de a szél csak nem akarta felkapni. A Take-Two a teljes újjászervezés ellenére több sebből is vérzik: a GTA sorozat mellett az éves bevétel nagy részét a sportrészleg hozta a konyhára, de csak eddig. Mert a felhők már évek óta gyülekeznek, a vihar pedig már ki is tört. Az Electronic Arts monopóliuma megtette a hatását, az exkluzív NFL és az előnyösebb NBA szerződések miatt a 2K Sports fuldoklik és legnagyobb szerencsétlenségükre senki sincs a közelben, aki ismerné a Heimlich manővert. Zelnick jött, de nem biztos, hogy sokáig marad. Azok a részvényesek, akik megválasztották, hónapok óta a fejét akarják. A Take-Two messze nincs csődközelben, sőt, komoly bajban sem, de a bevétel nem elég magas ahhoz, hogy a pénzéhes befektetők hasa a jelenleginél is kövérebbre hízzon.

A játékipar éves bevételének rekordja ellenére a vészharangok az EA napfényes bázisán is megszólaltak. 2007 volt az az év, amikor az EA Sports nem tudta felülmúlni az évről évre egyre erősebb szereplését, sőt, még a saját célkitűzését sem teljesítette. Jött hát egy bizonyos Peter Moore, egykori Microsoft és SEGA gigász, arrébb tolt pár asztalt, kihajított az ablakon egy-két széket, aztán kihirdette az igét: itt kérem változtatni kell. A változás inkább ment, mint jött, 16 év után felállt a vezérigazgatói székből Larry Probst, helyére pedig évi 152 millió forintos fizetéssel a feltörekvő John Riccitiello került. És, bármily meglepő, az elmélkedésünk alapjául szolgáló hír itt kerül a képbe először.

A Take-Two ugyanis 2007 áprilisában kvázi már elkelt. Nem egyszerűen a piacon volt, hanem már csak arra várt, hogy bejelentse, a továbbiakban mint önálló kiadó nem létezik. Aztán jött az inkriminált úriember, John Riccitiello és – szó szerint – az utolsó percekben lefújta az egész ügyletet. Riccitello és vele együtt az EA visszavonulót fújt, mert kapcsoltak: előbb a saját házuk táján tesznek rendet, aztán piszkítják be másét. A rendrakás a Bioware és a Pandemic felvásárlásával lényegében megtörtént. A változás talán még számunkra is kézzelfogható: az EA korábbi gyakorlatától eltérően nem beolvasztotta, módszeresen szedte ízekre az új tulajdont, hanem a Rockstar modellt alkalmazta. Vagyis meghagyta a megszerzett stúdiók struktúráját és függetlenségét, nem rombolta porig a morált, nem akasztotta meg az olajozottan működő gépezetet. Inkább a jövővel foglalkozott.

Beköszöntött a tél – 2007 decemberében járunk. Riccitiello úr a kemény bőrfoteljében ülve felkapja a telefont és tárcsáz. A számot már fejből tudja: a vonal másik végén Strauss Zelnick ül. Riccitiello szóbeli ajánlatot tesz, melyet Zelnick egy hónappal később kategorikusan visszautasít. Február 6.: az EA részvényenkénti 25 dolláros ajánlatot tesz – 15-én a T2 visszautasítja. Február 16.: újabb ajánlat, ezúttal már 26 dollárról – a törülközőt most három nappal később dobják be.

Itt vagyunk most. Barbárok a kapuknál, két milliárd dolláros csekkel a kezükben: a T2 jelenlegi részvényárfolyamánál 64 százalékkal erősebb ajánlat nem elég. Riccitiello nem tágít, az EA pedig nem adja fel: február 24-én a tárgyalások nyilvánossá váltak. És kérem, itt kezdődik a piszkos üzleti machináció. Vegyük át: a Take-Two egy évvel ezelőtt már a tárgyalóasztalnál ült, a másik fél pedig akkor is az EA volt. Miért csak most értesült a nagyközönség róla? Mert a közvetlen felvásárlás akkor és most sem sikerült, ha pedig frontálisan nem megy, próbálkozz a hátsó bejáraton. A hátsó bejárat pedig a média, a tulajdonképpeni hatalommal rendelkező ÖSSZES részvényes megszólaltatása, nyílt ajánlattétel. Mert ugye őket nem hajtja semmilyen nagyvállalati érdek, szakmai siker. Ők pénzt akarnak, sokat. És ugyan ha valaki azt mondja: nesze, itt van a részvényeid értékeinek a másfélszerese, akkor ugyan ki ne fogadná el? Persze Zelnick úr sem a búzamezőről jutott ide, van neki esze, hagyott magának kiutat: a Take-Two a jelenlegi ajánlatot ugyan elutasította, de április harmincadika után szíves örömest tárgyalóasztalhoz ül.









Ugye mindannyian tudjuk, hogy miért is olyan nevezetes ez a dátum. Ekkor jön egy bizonyos játék. Igen, a GTA IV-ről van szó, arról, ami a Take-Two 2008-2009-es üzleti évének jelentésében nagy öles betűkkel szerepel majd. Az EA ajánlattételének időpontja nem véletlen, a T2 részvények jelenleg fix, relatíve alacsony értéken tanyáznak, viszont ha a Rockstar elszabadul, akkor az eddig vízszintes helyzetben lévő grafikon csúcsa megugrik, az egek felé törve.

De van ennek a szép kerek történetnek egy elhallgatott része is: Zelnick úr nem egészen a T2 jövője miatt aggódik és nagy valószínűséggel a GTA IV sem hatja meg, leszámítva persze a bevétel után neki járó részt. A T2 igazgatótanácsa nagyon bőkezű fajta. Olyannyira, hogy február 14-én, az EA legutolsó ajánlata előtt alig két nappal szép kerek bónuszt ítélt oda a szeretett vezérigazgatónak. Zelnick úr és a mögötte álló médiacsoportosulás 600 ezer vállalati részvénnyel a hóna alatt távozott aznap az irodából, egy nagyon fárasztó nap után. 600 ezer részvény nem kevés, de semmi ahhoz képest, amit Zelnick úr akkor kap, ha neadjisten a T2 egyik napról a másikra elkelne. Mert szeretett igazgatónk ebben az esetben a megszerzett részvények felének értékét ott helyben, akár a piszoárban állva is megkapja. Osszunk-szorozzunk, rengeteg pénzről van szó. Olyan sokról, hogy megéri még kicsit várni, például addig, míg a GTA IV megjelenése után a T2 piaci értéke a többszörösére nő. Hisz mi a jobb a prémiumnál? Dupla prémium! Na majd akkor lehet ágyba bújni az ellenséggel. Akkor már nem csak jó, de hosszantartó élvezet is lesz.

Minden jel arra mutat, hogy a Take-Two még idén elkel. Legalább három lehetséges forgatókönyv van. 1. Az üzlet meghiúsul, Zelnick térden állva, könyörögve győzi meg a részvényeseket arról, hogy várjanak még, hosszútávon sokkal jobban járnak, mintha hirtelen beleugranak egy nagy üzletbe. 2. A Take-Two beveszi az öngyilkos pirulát, mindent megtesz azért, hogy kevésbé legyen vonzó. Például olyan tetemes kölcsönt vesz fel, amit az új tulajdonos inkább nem fizetne ki a hitelezőknek – ám ez értelemszerűen vissza is üthet. 3. Az EA ellenséges kivásárlást visz végbe. Megkerüli az igazgatótanácsot és masszív részvény felvásárlással többségi tulajdonossá válik, illetve meggyőzi az igazgatótanácsot arról, hogy itt az ideje a váltásnak, ahogy maga a ZelnickMedia tette, vagy amire az EA készül az Ubisoft esetében hosszútávon.

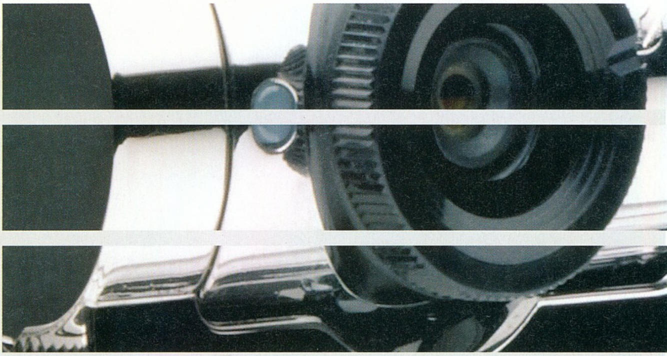
Akármi is legyen az ügy kimenetele, ez a legtisztább jele annak, hogy a videojáték ipar felnőtt és már kimászna a rugdalózóból. A családias vállalkozásból dollármilliárdokat termelő kőkemény üzlet lett, ahol a piac farkastörvényei diktálnak, és a tóban már nem úszkálnak kis halak. A jövő a nagyvállalatoké – egy pedig épp még nagyobbá szeretne válni.



Strauss Zelnick



KAMERA ÉS PSP SLIM



GO!CAM

A Gameboy família képességein jelentősen túlmutató hardver? Pipa. A PS2 elsőgenerációs játékainak felszínét kapirgáló grafikus színvonal? Pipa. Film és zenelejátszás? Pipa. A következő lépés? Előre a teljes körű multimédiás funkciók felé! A PSP ismét előrébb lépett a ranglétrán, a **Go!Cam** az okostelefon irányba viszi tovább a hordozható konzolt.

A filmszalagot a kilencvenes évek végén leváltó digitális fototechnológia külön megvásárolható kiegészítő formájában valósult meg. A Go!Cam ízléses dobozából kihámozva meglepetést okoz: ez bizony kicsi. Nagyon kicsi, alig 45 milliméter széles. Az USB portra csatlakoztatva és a rögzítésül szolgáló csavart meghúzva tökéletesen rásimul a PSP tetejére. Ízléses, krómra emlékeztető felülete minden fényt visszaver, így bármilyen színű gépen jól mutat.

A használata rettenetesen egyszerű, külön bekapcsolni nem kell, elég csak az XMB-ben a Photo menüpontra bökni. A kamera ikonjával máris megkezdhető a felvétel – feltéve, ha jó szögben áll a lencse. A kiegészítő három állásba tolható, a tengelye mentén pörgetve. Alaphelyzetben az optika pont feléd néz, de ha nem feltétlenül magadat akarnád megörökíteni, célszerű kicsit tekerni rajta: nem kell aggódni, elég csak egy ujjal megragadni a jobb oldalát és máris fordul a kis fémhenger.

A Go!Cam alapállásban teljesen kitölti a PSP képernyőjét. Több felbontásban képes rögzíteni: a 480x272 pixeles kép pont a handheld LCD-jének a felbontása, a másik két lehetőség a szabvány 640x480-as, valamint az 1280x960-as kép. És igen, ez lenne a keserű pirula, a kamera ugyanis csak 1.3 megapixeles, amely manapság az alsókategóriás mobiltelefonok esetében is általánosan elterjedt, ez pedig egy funkció speficikus kiegészítő lenne de... de ez van. A helyzet messze nem olyan rossz, de kétszer erősebb kivitelben sokkal használhatóbb lenne. A kép minősége lehet standard vagy magas, nagy különbség nincs a kettő között. A fehéregyensúly módosításával mind erős, mind gyenge fényviszonyok között megfelelő minőségű felvétel készíthető, bár azért érdemes hozzátenni, hogy az 1.3 megapixeles felbontás miatt fontos, hogy a lekapni kívánt esemény napfényes helyen legyen: nem megfelelő körülmények között a képek zöme vagy túl sötét, vagy értékelhetetlenül zajos. Komolyabb beállítást eszközölni ezen felül csak a kioldó sebességén lehet, több érték közül kiválasztva a megfelelőt, de a felhasználók zöme ezzel nem fog törődni. Sokkal inkább izgalmasabb az effektek használata, a kora kilencvenes évek digitális fotóláza idejéből itt maradt technológiával fényképezés előtt módosítható a végeredmény. A szénrajz, a játék kamera, a torzítás mind-mind érdekes funkció az első használatkor, de hosszútávon biztos, hogy senki sem fogja őket igénybe venni.

Járulékos funkció a videó rögzítés, a Go!Cam 480x272 felbontással, fix 30 fps-sel képes rögzíteni, hanggal együtt, mert bizony beépített mikrofonja is van, de erről picit később. Mi szab határt a felvételnek? Lényegében csak és kizárólag a gépben lévő memóriakártya tárkapacitása. Egy szabvány 4 gigás MemoryStickre közel 2 órányi mozgókép fér, amely bőven elég ahhoz, hogy egy-egy hosszabb esemény megerősítésre kerüljön. A PSP azonnal, felvétel közben tömöríti AVI kiterjesztéssel a felvett anyagot, így az akár azonnal mehet az archívumba vagy az olyan videomegosztó oldalakra, mint a Youtube. A kép beállításai az effekteket leszámítva megegyeznek a fotómóddal, így nagy meglepetést senki sem talál.

Későbbi szerkesztés céljából érdemes a PlayStation Store-ból leszólítani a Go!Edit programot. A hivatalos Sony alkalmazás a Go!Cam minden funkcióját felszabadítja, lehetővé téve mind a képek, mind a videók széleskörű szerkesztését. Egyedüli követelmény a 3.40-es vagy afölötti firmware. A letisztult kezelőfelület és a kis gépigény miatt remek választás lehet az utómunkálatokhoz.

Ám van a kamerának még egy remek tulajdonsága: a Go!Messenger programmal teljes körű kommunikációs eszközként is funkcionálhat! A videochat remek szórakozás, nem igényel semmi mágiát csak egy regisztrációt. A Go!Cam remek eszköz, de a képminőség terén az alacsony felbontás miatt jócskán elmarad a mai színvonaltól, borsos ára pedig egyáltalán nem segít neki a boldogulásban. Azonban ha se digitális fényképezőgéped, se erre alkalmas mobiltelefonod sincs, akkor mindenképp érdemes vele tenni egy próbát!

Technikai adatok

Méretek
45 x 27,3 x 16mm
15g

Lencse
Szélesvásznú
F2.8
4x digitális zoom

Interfész
USB 2.0

Felbontás
480x272, 640x480,
1280x960,
480x272/30 FPS

Támogatott formátumok
JPEG, Motion JPEG

Audio
PCM mono mikrofon







PSP SLIM & LITE

A kezdeti döcögés után erőteljesen beindult, manapság valósággal dübörgő gépezet fogaskerekei tavaly nyáron leálltak. De csak egy kis időre, azért, hogy a PSP letudjon pár kört a futószalagon, behódoljon a kalóriaszámlálás bűvköre által sújtott fogyókúrának, hogy aztán kisebb, kézre állóbb, valamilyen szinten tetszetősebb formában térjen vissza. Bemutatkozik a PSP Slim & Lite!

A kézbevételt követően a változás rögtön érezhető, de nem a gyakorlatilag változatlan forma láttán, hanem a gép súlya miatt. A Slim (az egyszerűség kedvéért hívjuk csak így) papíron 33 százalékkal könnyebb, mint az alapmodell, ami nem nagyon mond semmit. Erős túlzással olyan könnyű, mintha nem lenne benne akkumulátor. Pedig van, nem is akármilyen: a konkurenshez képest kissé barátságtalan, de messze nem vészes üzemidő megtartása mellett zsugorodott mind az energiacella mérete, mind annak kapacitása. A gyakorlatban ez egyáltalán nem üt vissza, a Slim pontosan annyit bír, mint a régebbi PSP, de ha valaki mégis aggódna, akkor két választása is van: vagy rendel magának egy 2200 MAh-s hivatalos bővített Sony akkumulátort, vagy fogja a régi PSP celláját és belepattintja a Slimbe. A gép örömmel fogadja a régi eszközt, az azt védő műanyag borítás ugyan így már nem passzírozható a gépre, viszont az elérhető játékórák száma megnövekedik. Valamit-valamiért, ugye. Régóta áhított funkció öltött végre testet, a gép töltése mindennél egyszerűbbé vált: az USB porton keresztül, USB módba kapcsolva bármilyen asztali vagy hordozható PC-ről tréningezhető az akkumulátor, így többé már a külső tápot sem kell hordozni.

Ha már úgyis a csatlakozóknál járunk, akkor a Lite mindenképp e téren változott a legtöbbet. Első jó hír: az érthetetlen módon a gép aljára pakolt hangszórók immáron a képernyő felett kaptak helyet, tisztábban, erősebb szólva. Nincs viszont többé infraport, a hivatalosan nem is igen támogatott csatlakozófelület hiánya talán senkinek sem okoz szívfájdalmat. Nincs többé véletlenül lenyomott Wi-Fi gomb se, a kapcsoló a gép tetejéig kúszott fel. A memóriakártya változatlanul a bal oldalon foglal helyet, viszont az új behelyezési technikájának és védőborításának hála játék közben már egyáltalán nem zavaró, a slot még véletlenül sem nyílik ki. Rossz hír a távkapcsoló tulajdonosoknak az átszabott fejhallgató port, a szabvány jack dugós eszközökkel nincs gond, a remote viszont már nem működőképes, a Sony a Slimhez külön eszközt adott ki e célra. A sokat kritizált d-pad immáron jobban kiemelkedik a gépből, a gombok keményebbek és használhatóbbak.

A Nintendo után a Sony is az erősebb, fényesebb folyadékkristályos kijelzőre váltott. A PSP Slim LCD-jének mérete nem változott, a rajta megjelenő kép viszont látványosan világosabb és tisztább, az UMD filmek valósággal lemásznak róla – van is nekik már hova, a Slim alján ugyanis megjelent egy komponens kimenet. A teljes, különálló audio konnektorokkal is ellátott AV csatlakozó segedelmével a PSP minden része, a filmek és a játékok egyaránt egy progresszív pásztázásra képes televízión jelenhetnek meg. A külön megvásárolható kábel elsősorban a nagyfelbontású televíziók tulajdonosainak kedvez, elképesztő élmény egy méretesebb HDTV-n Pataponozni vagy megnézni az UMD kínálat egy darabját. A filmlejátszás esetében messze nem olyan vészes a helyzet, mint azt az ember gondolná, a 640x480-as felbontás bármely LCD-n vagy plazmán jól fest, a képveszteség minimális: a HD tartalmakkal értelemszerűen nem ér fel, de jobb így filmet nézni, mint a kis képernyőt bámulva.

Ha már úgyis az UMD-nél járunk: a korongok behelyezési metódusa megváltozott. Nincs többé lemeztartó tálca, a lemezeket csak be kell „pattintani”. Kis megszokást igényel, de más gond nincs vele, főleg, mert a töltési idő jelentősen csökkent, a gépben lévő 32 mega memória helyett az alaplapon immáron 64 mega tündököl.

A PSP Slim & Lite nem változtat olyan drasztikusan a gép kinézetén, mint a DS Lite tette azt, de nem is volt rá szükség. A PSP továbbra is nem csak erős, de kifejezetten tetszetős gép is, mely a módosításoknak hála csak egyre szebb. Ha nincs még PSP-d, akkor a választás egyértelmű, ha régi motoros vagy a váltás már egyéni ízlés kérdése, de jobb, ha feltöröd a malacperselyt. Megéri!



Technikai adatok

CPU
MIPS R4000 32-bites mag, 128-bites bus, 333MHz, 64MB központi memória, 4MD beágyazott DRAM, FPU, VFPU (2.6 milliárd flops)

GPU
MIPS R4000 32-bites mag, 128-bites bus, 2MB eDRAM almemória, 90nanométeres CMOS gyártástechnológia
2MB VRAM, 664 millió pixel/másodperc
max 33 millió poligon/másodperc
24bit-es színkészlet

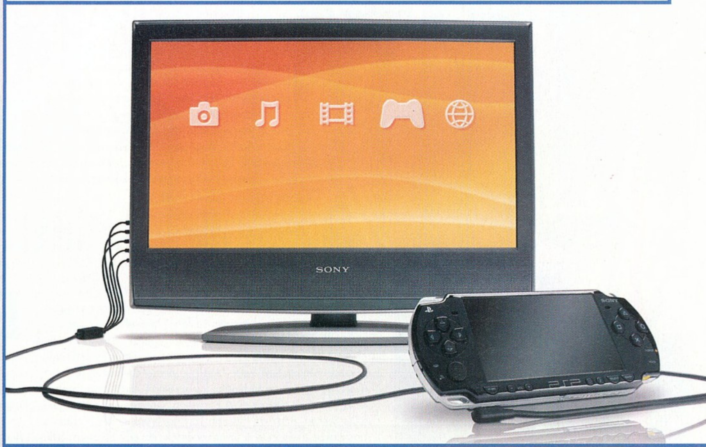
Kijelző
4.3 inch, 16:9 TFT LCD
480 x 272 pixel, 16.77 millió szín

Hang
VME (Virtual Mobile Engine)
166MHz, 128-bites bus
5 milliárd művelet /másodperc
3D hang, 7.1 csatorna
ATRAC3 plus, AAC, MP3

input/output
IEEE 802.11b (WiFi)
USB 2.0 (mini-B)
Memory Stick Duo™
Sztereó hangkimenet

Lemezmeghajtó
UMD (Universal Media Disc) 1.8GB tárhely, rázkódásvédelem

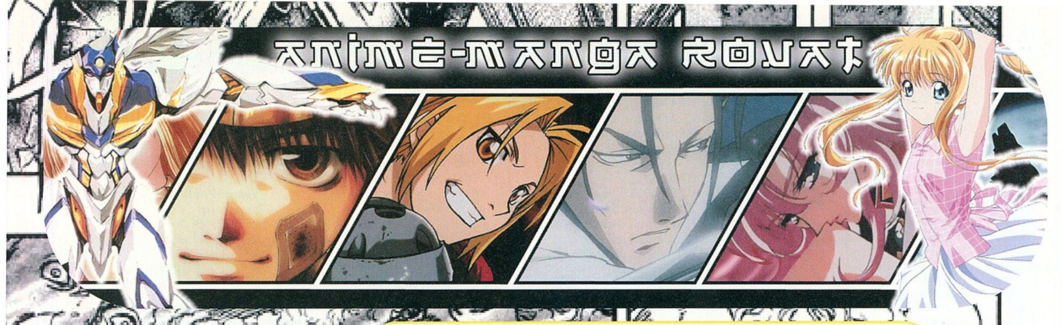
Vezetéknélküli kapcsolat
IEEE802.11b
Infrastructure mód
Ad hoc mód
(16 gép egyidejűleg)











PASITÉMA

Nincs túlságosan nehéz dolga azoknak, akik a fiatalabb fiúk közönségét becélozva akarnak mangát vagy animét készíteni: van néhány jól bevált elem, amelyet profi módon felhasználva szinte garantált a siker. Ezek az elemek általában a fegyverek, egy küzdőtér (legyen az fizikai, vagy egy elvontabb helyszín, akár egy város, naprendszer), egy rakás jól kinéző hölgy, pörgős zenék – máris készen van a koktél, melyet ízlés szerinti díszítés mellett tálalhatunk is. Ahogy a mahou-shojou kategóriában a Sailor Moon, úgy itt a shounen mangák/animék esetében is remek példa a nálunk is debütált Dragon Ball. Rovatunk e havi epizódjában két, nálunk nem annyira hype-olt „klasszikus" darabot mutatunk be – amelyek azért igyekeznek kitörni a fent említett klisékből.

Oldern



BERSERK

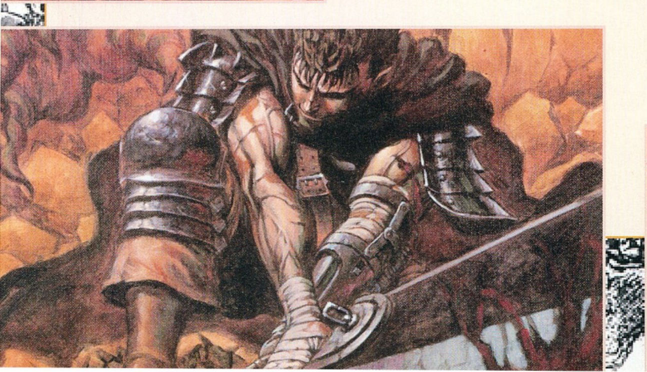
„Egy sötét múlttal rendelkező sebhelyes arcú férci, emberfeletti erővel, és egy hatalmas karddal a kezében." Hányezerszer hallottuk ezt elcsépelt kalandmesterek szájából, hány RPG-ben szerepeltek ezek az erősen eltúlzott képességekkel bíró szereplők? Rengetegszer hallottuk, sokszor találkoztunk vele. Mégis: a Berserkben átélelik ezt a klisét, és egy olyan történetet varázsolnak köré, hogy azt soha nem fogjuk elfelejteni. A Berserk a Shounen kategórián belül is Seinen, azaz az idősebb korosztálynak szól – no nem a harmincas éveit taposó üzletembernek, de egy bizonyos lelki és világnézeti érettséget megkövetel az olvasótól, éppen ezért 17-18 éven aluliaknak nem igazán ajánlott.

A történet egy különös, kegyetlenséggel és gonoszsággal teli világba kalauzolja el az olvasót. Az eseményeket egy könyörtelen harcos, Gattsu (Guts) szemszögéből ismerhetjük meg: nem nagyon szeretnénk spoilerekkel élni, így csak nagy vonalakban beszélünk az ő sorsáról. Guts fiatal korában több kegyetlenséget is elszenvedett, mire elegendő bátorságot és erőt gyűjtött, hogy saját kezébe vegye sorsát. Ekkor megismerkedik egy Griffith névre hallgató legendás harcossal, és bandájával, a Band of the Hawkkal. Viszonylag hosszú időt töltenek el együtt, és Guts egyre magasabbra emelkedik a ranglétrán, barátokat, riválisokat, és egy későbbi szerelmet is megismerve. Nincs happy end: hamarosan Guts ismét egyedül találja magát, egy átokkal a testén, és elképesztő gyűlölettel és haraggal a szívében: arra teszi fel az életét, hogy keresztülvigye akaratát, beteljesítse bosszúját – ehhez pedig elképesztően hosszú utat kell bejárnia.



A Berserk Kentarou Miura alkotása, aki már iskolás korában is elképesztő hosszúságú mangákat készített, akkoriban még csak hobbiból, profi eszközök és technikák használata nélkül. Több évnyi rajzolás után elég bátorságot érzett magából, hogy egy manga-pályázatra beadja a Berserk névre keresztelt, 48 oldalas munkáját – mely Guts egyik mészárlását mutatja be egészen részletesen. A siker nem maradt el, és az alkotó lehetőséget kapott arra, hogy elkezdje a sorozatot, amelyet végre egy hivatalos magazinban jelentettek meg (Young Animal). A sorozat népszerűsége az első évhez, 1988-hoz képest folyamatosan növekedett, aminek egyenes következménye az lett, hogy a rajzoló soha nem hagyta abba a munkát. Itt tartunk most, 2008 hajnalán, amikor is a Berserk majd' háromszáz fejezettel, 32 kötetnyi terjedelemmel bír, és még jelenleg is érkeznek az újabb és újabb részek. Egy anime is készült a sorozat egy töredékének feldolgozásából, amely akkor még ('97 környékén) pénzügyi problémák miatt félbeszakadt, de az igazi rajongókat ez nem túlságosan hatotta meg: a manga elegendő tartalommal bír ahhoz, hogy ne kelljen anime után sóvárogni.

A Berserk díjnyertes alkotás, és *tényleg* a felnőtt közönséghez szól: bár a fókusz a párbajokon, a harcokon van, mindezek mögött hatalmas mennyiségű háttértörténet húzódik meg. Ezer évre visszamenőleg készült el a Berserk világának mitológiája, a történet egyes részeiben olyan erkölcstelen és beteges események történnek, amelyek a legtöbb jóérzésű, neadjisten vallásos ember gyomrát felforgatják, és akkor még nem is beszéltünk a mesteri precizitással megrajzolt belsőségekről, a számolatlan halottról. Ha komoly mangát keresel, tisztelt olvasó: megállhatsz, a Berserk pontosan neked való. (Majdnem megfeledkeztünk róla, de érdemes megemlíteni, hogy készült két komolyabb játék is a Berserkből: a Dreamcastos Sword of the Berserker egy teljesen új történetet, míg a PS2-es Seimasenki no Sho a manga 22-es és 27-es kötetei közötti történetet dolgozza fel – rajongóknak egyenesen kötelező darab. A Konzolban mindkettőt teszteltük.)











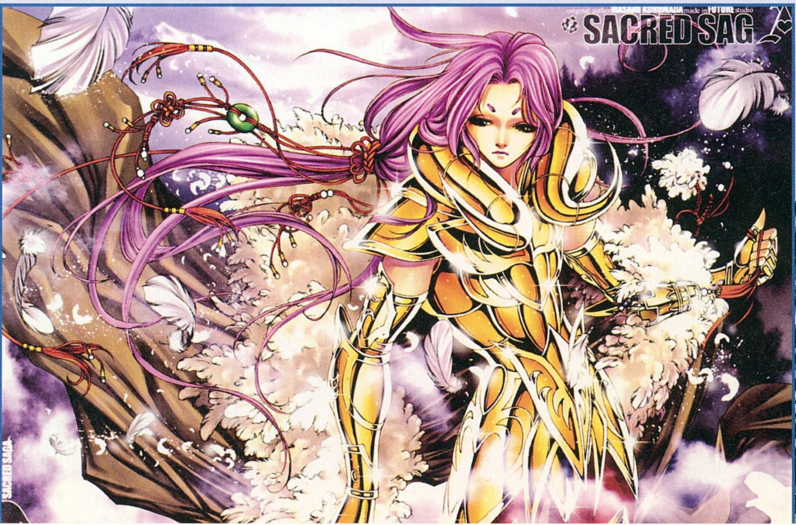
SAINT SEIYA

A Saint Seiya (vagy Európában ismertebb nevén: Knights of the Zodiac) egy igazán mély mitológiai alapokkal, roppant kiterjedt gaijin rajongótáborral, izgalmas történelemmel bíró darab, melynek keletkezése a nyolcvanas évek közepére nyúlik vissza. Masami Kurumada mangája 1986 januárjában indult el egy olyan magazinban, amely már akkor is a legnépszerűbbek egyike volt: a Weekly Shounen Jumpról van szó, természetesen (Shuukan Shounen Jump, eredeti nevén).

A történet abszolút klisésen és egyszerűen indul: a legtöbben még dragon ballos párhuzamokat is felfedezhetnek benne. Seiya, a fiatal kölyök hatalmas lelkesedéssel edz, hogy ő legyen a leghatalmasabb harcos, aki ezzel az „Athéna Bajnoka" (készüljünk fel: sok-sok istent, legendákban szereplő lényt fogunk még megismerni picit átírt formában) címet is megkaphatja. Ezt az időről-időre megrendezett bajnokságokon érheti el – de a vágyával nincs egyedül. Nem csak riválisok bukkannak fel (és persze barátok), hanem felüti fejét a világegyetemet fenyegető gonosz, amely ellen igencsak kevés harcos képes felvenni a harcot – ugye mindenki sejti, hogy kiről van szó? A harcosok itt nem csak egyszerű harcművészek: a hiedelmekre alapozó sorozatban a világban minden ember egy külön kozmoszt, egy külön univerzumot testesít meg. Az átlagos emberek képtelenek mindezt felismerni, a kiválasztott kevesek azonban realizálták a bennük rejtőző hatalmas energiákat, és éppen ezért nem próbálják elkerülni sorsukat. Rengeteg olyan stílusjegyet felismerhetünk, melyeket az asztrológiából emeltek át: a zodiákus jegyek (amiket a különféle magazinok horoszkópjaiból még mi is jól ismerünk) azonnal felismerhetőek, de ennél jóval mélyebb utalásokra is számíthatunk majd.

A Saint Seiya több szempontból is igazán különleges: kezdjük a leginkább nyilvánvaló dolgokkal, a karakterek ábrázolásával. Kurumada stílusa roppant sajátos, és nem nevezhető hibáktól mentesnek, mely hibák később az alkotó védjegyévé váltak. A karakterek picit érdekes perspektívából vannak megrajzolva, ez az egyedi stílus azonban ezer közül is felismerhetővé tette munkáit. Ami a legfontosabb: a páncélok (melyek a sorozatban kiemelt szerepet kapnak) a szereplők lelkének kivetülései, és ezért mindegyik erősen személyre szabott, fejlődése pedig az adott karakterhez kötött. Ezek a különféle vértek kiemelték a sorozatot a többi közül: ha megláttuk a jellegzetes páncélt valamilyen figurán, vagy a képernyőn: azonnal tudtuk, melyik sorozatról van szó.

A sorozat igencsak mozgalmas múlttal bír. Az eredeti manga japánban a megjelenési utáni években komoly sikernek számított, és azonnal egy hosszú anime-adaptációt is elkezdtek készíteni neki. Ezzel párhuzamosan mind az adaptációt, mind az eredeti mangát is komoly külföldi érdeklődés övezte: Franciaországban, Spanyolországban, Brazíliában (és később az Egyesült Államokban is) nagyon komoly sikereket értek el a Saint Seiyával, hardcore rajongóbázist kiépítve, akik a mai napig erős bevételi forrásnak számítanak. Igen ám, de a szigetországban '88-'89 környékére erősen megcsappant a Saint Seiya népszerűsége, először az anime munkálatai szakadtak meg, majd a Shueisha nyomásának engedve a mangát fejezték be igencsak csonka módon – a lezárás egészen a mai napig várat magára (de már mindenképpen lehet rá számítani, ami nagy előrelépésnek számít a kilencvenes évek állóvízéhez képest.) A széria a 2000-es években újra életre kelt: két másik mangaka is jelentett meg egy-egy Saint Seiya mellékszálat, az eredeti szerző felügyelete mellett, továbbá Masami Kurumada Saint Seiya: Next Dimension sorozaton dolgozik, ami az eredeti történetek előzménye. A sorozatot bátran ajánlhatjuk azoknak, akik nem idegenkednek a régi rajzfilmektől, a korai kilencvenes évek kliséitől, a látványosnak szánt (mára azonban néha igencsak megmosolyogtató) harcoktól – ráadásul az SS egy másik tanulsággal is szolgál az avatott figyelők számára. Mi lenne ez a tanulság? 1990-ben a japán kiadók könnyedén, egy vállrándítással elintézhették, hogy egy külföldön hihetetlenül népszerű, de saját hazájukban népszerűtlenné vált sorozatot „megfojtanak" – ma ez elképzelhetetlen lenne: a bevételek egyre jelentősebb hányadát a nagyobb külföldi régiókban (USA, EU...) termelik meg, valahol pedig ennek köszönhető, hogy a Saint Seiya franchise újjáéledt.





A TOP 10 KEVÉSBÉ ISMERT SNES JÁTÉK



Bizonyára sokan szembesültetek már vele, hogy a közkedvelt és népszerű játékok népes táborát megelégelve valami egyedi és ötletes, ám ezek ellenére mégiscsak kevésbé felkapott dolgokat próbáljatok ki. Számtalan ilyen példát lehetne említeni a játékipar meglehetősen termékenynek számító aranykorából, különösen a 16 bites világ képviselői közül. Március hónapban úgy döntöttünk, a kilencvenes évek elejének koronázatlan királyát, a Super Nintendót szemeljük ki erre a nemes célra. Következzenek tehát azok a „titkos gyémántnak" számító játékok, amelyek a nagyok árnyékában toporogva alig várják, hogy bizonyítsanak a Retro kedvelők számára. Főszerepben tehát: a tíz legkiválóbb, mégis kevésbé népszerű SNES játékprogram!

STR
stinger@576.hu

Do-Re-Mi Fantasy

Hudson Soft 1996

10. A Hudson fejlesztette Milon's Secret Castle elnevezésű platformer még 1986-ban mutatkozott be az akkori 8 bites Famicomon Japánban. A játék főhősének, Milonnak eltökélt célja, hogy feljusson a titokzatos Garland kastély legfelső emeletére, ahol állítólag maga a gonosz lakozik. A játék érdekessége, hogy minden szint csapdákkal, logikai fejtörőkkel és jópofa ellenfelekkel tömött helyszínekből épül fel – ezt az alapkoncepciót követi a játék későbbi Super Nintendo folytatása, a Do-Re-Mi Fantasy is, amely egy, a Super Mario Worldöt megszégyenítő minőségű platformer képében jelent meg a japán piacon, 1996-ban. A rendkívül tetszetős folytatásban szintén a gonosszal való küzdelem a lényeg, de a készítők a játékteret a szabadba költöztették, így főhősünknek hét világon keresztül küzdve kell felkutatnia a Music Star szimbólumokat, hogy a hangokat összegyűjtve a kész dallammal bejussanak az őrzők által uralt területre. A zenei dallamok (ahogy a játék nevéből is adódik) rendkívül fontos eseményei a játékmenetnek, megszerzésük pedig gyakran egy-egy minijáték teljesítése körül forog.





TMNT: Tournament Fighters

Konami 1993

9. A rendkívül népszerű '87-es rajzfilmsorozat sikerét meglovagolva a Konami úgy döntött, hogy a Street Fighter II mintájára egy bunyós anyagot készít a Turtles-mítosz felhasználásával, amelybe a kor minden jelentősebb újítását is belecsempészte. Bár a történet nem a legfantáziadúsabb (Shredder kihívja a teknőcöket, mire azok összekapva egymással, egy bajnokság keretein belül kívánják eldönteni, ki alkalmas a feladatra), pozitívum, hogy legalább van, és különben is: a program minden más területen domborít, így a szuper speciális kivégzés-támadások, a megannyi bevihető mozdulat és gombkombináció, valamint a népes kompánia közepette nem is foglalkoztatja az embert. A stuff a Capcomtól megszokott hatgombos irányítás helyett a négygombosra hegyezte ki az akciót, erős-gyenge ütés-rúgás mozdulatok formájában. A nehézségi szint mellett a sebesség növelésére is lehetőség nyílt, a sorozatból ismerős tíz karakter, és a két boss pedig vs. illetve Story módozatot is kínál.





The Firemen/Ignition Factor

Jaleco 1994

8. Az Ignition Factor cselekményét, amelyben egy égő háztömbből túszok kiszabadítása a cél, a Jaleco eszelte ki, még 1994-ben. A tragédiát feldolgozó, realisztikus mozzanatokra építő játék karácsony estéjén, hat óra magasságában veszi kezdetét, amikor a Metrotech konyhájából elszabaduló tűz rövidesen az egész komplexum területére átterjed. A játékos (és gépi társa) egy elszánt és merész tűzoltó bőrébe bújhat, akiknek a legfőbb feladatuk bejárni az épület egyes szintjeit, és kiszabadítani a bennrekedt, sérült személyzetet. Összesen hat emeleten kell helyt állni, veszélyes gépeket (bossokat) eliminálni, oltani a tüzet és keresni a túlélőket. Köszönhetően a feldolgozott cselekménynek, és a környezetnek, az Ignition Factor rendkívüli mértékben hasonlít a Die Hard eposzra azzal a különbséggel, hogy a terroristákat halálos tűzoszlopokra, a fegyvereket pedig locsolócsövekre cserélték. A társunk egy baltával segíti a problémás helyszíneken történő átjutást, és az ő hatáskörébe esik a felfedezett sérültek kimenekítése is. Utóbbiak megkeresése nem kötelező, de amellett, hogy 60%-kal növelik az életenergiánkat, a végső elszámolásnál is nagyban megnövelik a teljesítményünket.





Illusion of Gaia

Enix 1994

7. A sorozat ismerős lehet más egyéb platformokon is, azonban a sorozat kétségkívül egyik leghangulatosabb darabja éppen az elfeledett SNES-re készült 1994-es Illusion of Gaia. Az akció-RPG játékot az akkori Enix protezsálta, készítésében pedig olyan neves személyek is közreműködtek, mint a manga-művész Moto Hagio, vagy a történetért felelős novellista, Mariko Ohara. A játék Európában Illusion of Time címmel jelent meg, bár egy korai béta-státuszú változat is kikerült a világhálóra. A játék tipikus Zelda-inspirálta RPG, mégis számos olyan változtatást tartalmaz, amely egyedivé és ritkává teszi: ilyen az XP rendszer elhagyása, és a karakter statisztikái szerint történő automatikus fejlődése, illetve azok gyémántokkal történő ábrázolása is. Ezek a kövek különböző tulajdonságokat (támadást, védekezést, gyógyítást, stb.) változtatnak, és csak az adott terület teljes megtisztítása után válnak elérhetővé. Az Illusion of Gaia roppant összetett játék, a mitológiai történeti utalásokkal tarkított történetnek, a kidolgozott játékmenetnek és változtatásoknak köszönhetően pedig mindenképp megérdemli a hetedik helyezést.





Lufia II: Rise of the Sinistrals

Neverland 1995

6. A Lufia II egy logikai kalandelemekkel tarkított RPG, amelyben egy harcra született hőssel, és későbbi társaival kell felvenni a harcot a sinistralok ellen. Egy prequel epizód, amely a szintén SNES-re készült Lufia: Fortress of Doom előzményeit meséli el, mintegy kilencvenkilenc évvel megelőzve azt. A játék elkészítésére a számos megkérdőjelezhető dolog adott okot, így a Lufia II: RotS történetileg épp akkor ér véget, amikor az első epizód elkezdődik. A játék során hat harcost is irányításunk alá vonhatunk, sőt: egyidejűleg akár néggyel is harcolhatunk a vészjósló dungeonökben, és a szokásos fantasy helyszíneken. A játékmenet a térképen történő kalandozásra és a katakombákban történő harcra fókuszál, hiszen a főhős így szerezheti meg azokat a képességeket és eszközöket, amellyel megmentheti a világot az öt hadúr véres küzdelmeitől. A Lufia II rendkívül részletes, mindenre kiterjedő karakterfejlesztési tulajdonsággal rendelkezik, ellentétben pl. listánk ötödik helyezettjével. Külön érdekesség, hogy az Ancient Cave elnevezésű, egy híján száz szintet tartalmazó helyszín random generátorra épül, amellyel sikerült biztosítani a folyamatos változatosságot.





SM/Super Aleste

Compile 1994

5. Hogy áldozzunk valamit a shooter rajongók isteneinek is: a Space Megaforce abba az időbe kalauzolja vissza az olvasót, amikor a játékosok nem nagyon hittek a 16 bites shooterek jövőjében, hiszen már egy magára valamit adó játékprogrammal is akadhattak különböző problémák, a sok objektum miatt bekövetkező lassulásoktól kezdve a kényszerszerű megoldásokig. Ekkor azonban berobbant a piacra az SM, amely egyik pillanatról a másikra prezentálta, hogy semmi sem lehetetlen. A játék tipikus vertikális shooter, ám ami különlegessé teszi, az a rendelkezésre álló, akár menet közben is változtatható fegyverrendszere. A nyolc különböző lövedék változtatása, kombinációja nagy örömöt váltott ki, hiszen az eltérő tűzerőt igénylő célpontok ellen nem mindig volt alkalmas az éppen alkalmazott lövegtípus. Ennek azonban a játékmenet nehézsége látta kárát, hiszen ha egyszer sikerült megszerezni a megfelelő fegyvert, azzal már könnyedén lekaszabolhatóak voltak a fentről és oldalról özönlő ellenséges gyilkológépek. A Space Megaforce emiatt normál fokozaton is könnyű kihívással kecsegtet, de a hardcore shooter mániákusok számára a hard fokozat már kielégítően megnehezíti a játékot. Sebaj, legalább az életben egyszer, komolyabb szívatás nélkül önerőből is el lehet jutni a lezáró képsorok megtekintéséig…



OB: March of the Black Queen

Quest 1994

4. Mivel a Super Nintendo nincs túlzottan eleresztve stratégiai RPG játékokkal, így a Quest által készített Ogre Battle kihagyhatatlan alapmű a stílus kedvelői számára. Fejlesztésében igazi hírességek is részt vettek olyan nevekkel, mint Yasumi Matsuno (Vagrant Story, FF XII), vagy Akihiko Yoshida (FFXII, VS). A játék ritkaságát jelzi, hogy az Enix mindössze 25.000 példányt gyártott az USA számára, igaz később az Atlus jóvoltából az Ogre Battle PS1-en is tiszteletét tette. Az OB: MotBQ a Zeteginan birodalom elleni hadjáratról szól, amelyben egy parancsnok szerepébe bújva emberek, ogrék, orkok, impek és sok egyéb teremtményből álló csordát kell terelgetnünk a harcmezőn. Természetesen mindegyik kaszt eltérő tulajdonságokkal bír, így nagyon meg kell válogatni, hogy hol és milyen felszereléssel vetjük be őket a térképen és a harcmezőn. A változatos teremtmények jelenléte azonban csak a jéghegy csúcsa: az RTS játékmenet során alkalmazhatunk szövetségesi segítséget, fondorlatos és cseles terveket, fejleszthetjük egységeinket, sőt: karizmánknak és elismertségünknek köszönhetően profitálhatunk is a harcokból – akár a csatamezőn, akár a taktikai térképen igyekszünk előre haladni.





Hagane

Hudson Soft 1994

3. A szintén Hudson fejlesztette Hagane a Shinobi-Judge Dredd vonalon mozgó cyborg-ninja kultúrát lovagolja meg, amelyben két ősi klán, a Fuma és a Koma ellentéte a fő mozgatórugó. A szent Grál őrzőjeként ismert Fuma klánt az ereklye misztikus erejének birtoklása okán egy túlélő kivételével lemészárolják a világot rabigába taszító Koma klán tagjai. Hagane, a mészárlás egyetlen életben maradt harcosa súlyos sérüléseket szenved, de a jövőben semmi sem lehetetlen: a cyborg mester Momochi segítségével megmentik a testét, amelynek köszönhetően elindul, hogy visszaszerezze a szent Grált az őt megillető őrzők számára. A feladat a futurisztikus távol-keleti helyszíneken való átjutás, ahol robot-ninják, hatalmas gyilkológépek, és biomechanikus cyber-teremtmények állják főhősünk útját. Hagane képességei testének köszönhetően emberfelettiek, fegyverarzenálja úgyszintén: a klasszikus ninja-mozdulatok (hookshot, shuryken, füstbomba, stb.) mellett katanájával a kezében igazi aprítógépként lép a hadszíntérre, ahol az ősi tanok ismeretében (speciális támadások sora) egészen egyedi mozzanatokra is képes. A játék amellett, hogy rendkívül szép, piszkosul nehéz – rengeteg gyakorlást igényel, de a begyakorolt mozdulatokkal teljesíthető a küldetés.





Young Merlin

Westwood Studios 1994

2. A Command & Counquer szériáról ismerős Westwoodékről kevesen tudják, hogy a Young Merlin is az ő nevükhöz fűződik. Dobogónk második fokát az általuk fejlesztett Super Nintendo akció-kalandjáték, a Young Merlin foglalhatja el, méghozzá nem véletlenül. Az ifjú Merlin varázsló története ugyanis zeldai magasságokba illő módon meséli el az árnyékvilág hódítását, amelyben a földalatti palotájából gonosz terveket forraló Shadow King és légiója elözönli az egykoron békés és nyugodt vidéket. A leigázás sikerrel jár, így minden lassan pusztulásnak indul, ami az emberi fajnak kedves: az ifjú varázslónk itt lép be történetbe, azonban egy elvarázsolt világban találja magát, ahol csak mágikus arzenáljának, varázsló és harcos képességeinek tudatában képes legyőzni a Shadow King csatlósait. A Young Merlin azért is nagyszerű játék, mert a különböző területek felfedezése mellett, rengeteg logikai-ügyességi akadályt gördít a játékos elé, de a változatos harcok kibontakozására is lehetőséget ad. A megtanulható varázslatok, a megszerezhető varázstárgyak és a továbbjutáshoz szükséges dolgok mellett a tündék, törpök és egyéb teremtmények is színre lépnek, szórakoztató játékká emelve a produktumot.



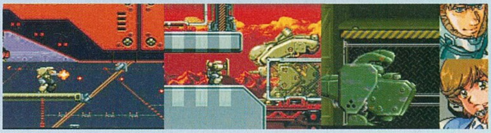


Cybernator

NCS Corp 1993

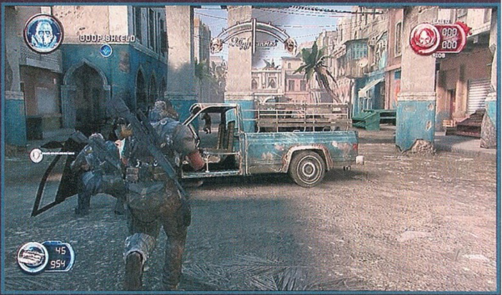
1. Márciusi toplistánk élére akármelyik játékunk felállhatna, mi azonban a Cybernatort választottuk ki a dobogó legfelső fokára. A Target Earth indirekt folytatása a Konami Super Castlevania IV-hez, vagy a Contra III-hoz hasonlóan a run'n gun kategóriába sorolható, ám sok olyat is letesz az asztalra, amely miatt joggal nevezhető ki toplistás helyezettnek. A harc ugyanis meglepő módon stratégiai gondolkozást kíván, amelyhez a pontos és gyors ugrásokhoz, vagy célzásokhoz kiváló reflexigények is társulnak. A játékos egy száz tonnás mech pilótáját testesíti meg, amely védő páncélzattal és továbbfejleszthető fegyverarzenállal van felszerelve. A golyózápor ellen klasszikus pajzzsal is védekezhetünk, és ez az, ami kiemeli a játékot a többi hasonszőrű próbálkozások közül (a látványvilága és boss harcai mellett, persze) – ezt ugyanis akárhol és akármikor előkaphatjuk, így a játékmenet szempontjából igen aktív szerepet tölt be – a hasznosságáról nem is beszélve. Toplistánk legfelső fokára tehát a Cybernator állhat fel, de kézfogás illeti a többi kilenc szereplőnket is.





MI VAGYUNK A ZSOLDOSOK



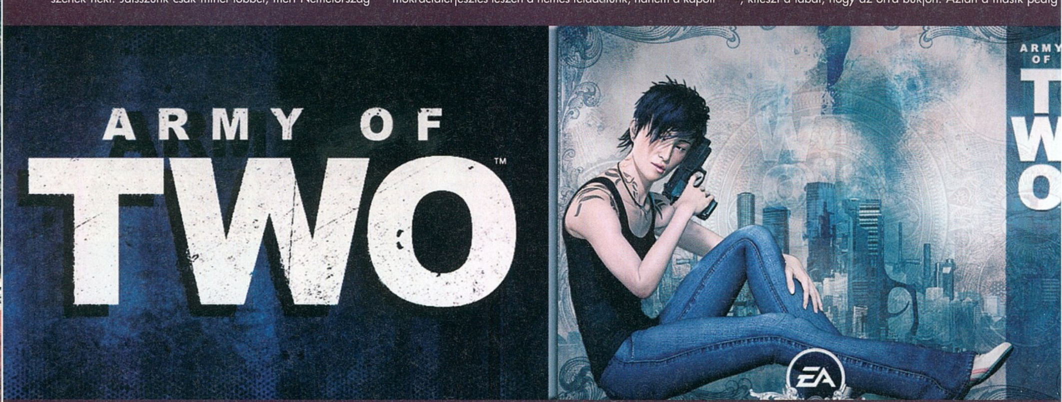


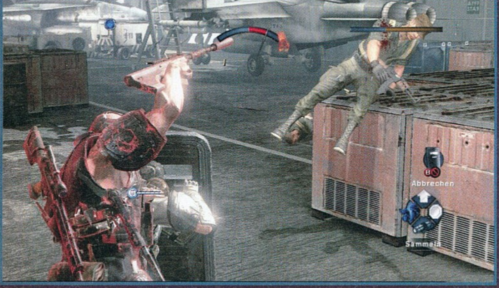
A harci játékprogramok népszerűsége igen régóta töretlen. Ez nem az emberek egymás leöldösési kényszerének tudható be, hanem annak, hogy egy ilyen elfoglaltság elég izgalommal és érdekességgel bír ahhoz, hogy megfeleljen egy aktív gamer ingerküszöbének, ha éppen nem karaktert akar nevelgetni valamilyen fantasy birodalomban. **(Ettől a mondattól levert a víz, Dzson. Martin)** A harc genetikailag van bennünk, hiszen az állatok között is a játék egyenlő egymás lebirkózásával. Ezeket csak azért írom le, hogy ne legyen senkinek bűntudata, mert ilyen cuccok tetszenek neki. Játsszunk csak minél többel, mert Németországban – vagy hol – már született olyan ötlet, hogy tiltsanak be minden szoftvert, amiben emberi lénynek esik bántódása, és hogy egy ilyen borzalomnak a készítése büntetendő cselekedet legyen. Sajnos ez nem olyan vicces, elég csak a Rockstar termékek körüli hisztériát megnézni, meg hogy hány gémből vették ki a vér ábrázolását, hogy még bekapcsolható opció se legyen. Ide jutottunk, úton vagyunk a totális elnyomás és kontroll felé. Pár év múlva már csak fegyvernek még csak véletlenül sem látszó tárgyakkal lövöldözhetünk majd szalmazsákokra, mert egyedül az megy át a cenzúrán. Vagy ez egy nagy konspirációs dolog, hogy a fiatalok menjenek a seregbe, mert csak ott kapnak majd fegyvert a kezeikbe, acélköpenyessel terjeszteni a demokráciát, mint modern egy keresztes lovag? Ez könnyen lehet, de erre is felkészülhetünk az **Army of Two** segítségével, minek főhősei pont ilyen bérharcosok!

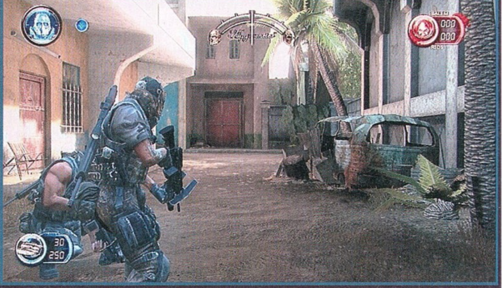
PÁRBAN

A megélhetési gyilkolás nem új keletű, igen régóta létezik a „zsoldos" kifejezés, mint olyan. Jelen esetben nem egy állam, hanem egy cég a szerződéses partnerünk, név szerint az SSC, vagyis Security and Strategy Corporation. Viszont nem demokráciaterjesztés lészen a nemes feladatunk, hanem a kapott parancs végrehajtása kérdezősködés és morális akadékoskodás nélkül. Persze nem kell civileket kaszabolni, sokkal inkább kényes, állami szinten titkolandó akciók kivitelezése lesz a cél.

A két hős elég különböző jellem a magánéletben. Elliot Salem a bűnözői karriert cserélte fel a katonaival, bár ezen múltja nagy segítség neki új pályafutása során. Nem azt nézi, milyen veszélyes lehet egy küldetés, hanem azt, hogy mennyi lóvét zsebelhet be érte. Ám munka közben nem forrófejűsködik, hanem vitatkozás nélkül teszi, amit tennie kell. Kinézete tipikus vagány jófejcsávó, szóval az ember nem is gondolná, mikre képes. Társa az izomtömeg Tyson Rios, aki engem kissé emlékeztet a Sin City utcai harcosára. A nagydarab fickó egy robbanás emlékeit viseli az arcán, és kinézete ellenére nem valami bunkó tompa lövőgép, hanem ő képviseli az észt kettejük közül. Ez majd kitűnik a történet előrehaladtával is, mert ő az, aki felvet bizonyos furcsaságokat az akciók körül (bár gondolatait társa lehurrogja, és összeesküvés elméletnek nevezi). Ez a civódás különben jellemző rájuk, általában ugratják és húzzák egymást (ezt mi is megtehetjük amúgy velük). Ezt viszont akció közben félreteszik, ott nincs helye hülyéskedésnek. Bár néhány átvezető szakaszon azért lazítanak, és míg az egyik tartja az ajtót a társának – aki átmegy mögötte –, kiteszi a lábát, hogy az orra bukjon. Aztán a másik pedig ezt legközelebb egy kiadós tockossal jutalmazza meg… A harmadik szereplő, akit megemlítenék, az az összekötő csaj, Alice. Ő rendezi a szerződéseiket és a számláikra utalandó pénzeket, valamint bajba is kerül, de ez annyira sablonos dolog lesz, hogy el sem mondom. Van még pár ember a játékban, két főnök és egy harmadik kommandós, bizonyos Clyde, de hogy kik ők és mit csinálnak, az már elég mély előretekintés lenne, amit a játék nem túl csavaros történetére tekintettel inkább kihagyok. Akit mélyebben érdekel a két ember élete, az megveheti a játék alapján készült képregényt, ami az Army of Two: Dirty Money néven kapható (hogy itthon hol, azt ne kérdezzétek).









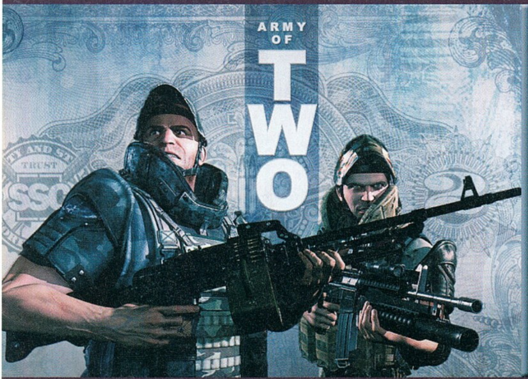


KETTEN A VILÁG ELLEN

Mivel már elég sokat beszéltem a pénzről, illene elmondanom a játékban betöltött szerepét: fegyvervásárlás. Igen, az alapfelszerelésen kívül nekünk kell a nehezen megkeresett fizetésünkből frissíteni az eszközeinket. Az ínyencek örömére az arzenál elég széles, rengetegféle fegyvertípusból válogathatunk vérmérsékletünk szerint, különféle dealerek portékáiból válogatva. A műszerek három csoportja az elsődleges, másodlagos és speciális, valamint van egy ruházati eladó is, akinél páncélt és különféle maszkokat vehetünk. Az első csoportba tartozó fegyvereket használjuk a legtöbbször, itt összesen 12 eszköz van raktáron, főleg gépfegyverek és egyéb gyorstüzelők, kivéve a húzogatós puskát és a két gránátvetőt. A másodlagos fegyverek afféle vésztartalékok, ha az elsőből kifogyott a muníció. Ezek kis maroklőfegyverek, pisztolyok és géppisztolyok, és összesen 10 darabból válogathatunk. Speciális gyilokjaink pedig a mesterlövészpuskák, valamint egy RPG és egy Stinger rakétavetők lehetnek. Amúgy nem kell mindenképpen újrajátszani a küldetéseket, hogy elég pénzünk legyen megvenni a használhatóbbakat, ugyanis ha végignyomjuk az első két nehézségi szint valamelyikén, akkor pl. az összes elsődleges fegyver és a nehézpáncélzat is a birtokunkba kerül, maximum a csúzlik fejlesztgetésre kell költenünk némi zsét. Ez a tuningolás jó ötlet, csak az a baj, hogy a sok fegyver miatt túl nagy az átfedés, vagyis nincsenek kiugróan nagy különbségek, nincs megafegyver, amire érdemes hajtani. Fegyverünk feljavítása nem bonyolult, mivel a négy alaptulajdonságot növelhetjük több lépcsőben, vagyis a sebzést, pontosságot, tárkapacitást és figyelemfelkeltést, aminek fontosságáról később szólok – hiszen erre épül a játék. A fejlesztgetés során például új csövet vehetünk a nagyobb tűzerő érdekében, válltámaszt a pontosság miatt, tárat, hogy több lőszerünk legyen és ne kelljen gyakran újratárazni. A „pimpeléssel" pedig csicsás külsővel, például gyémántberakásos aranyburkolattal láthatjuk el a stukkereket, amitől hm... szóval a kerítőfiúk hordanak ilyeneket vagizásból. A harctéren realisztikus módon csak 1-1 lehet nálunk ezen eszközökből típus szerint, ami jó, mert pár FPS játékban az egyén annyi mindent visz magával, hogy az már nevetséges.

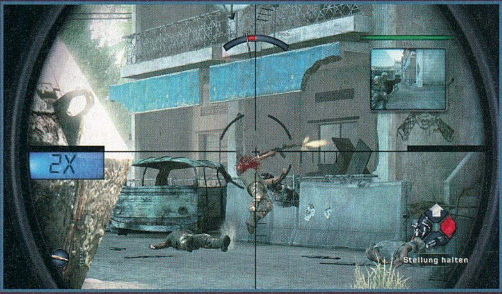
JÁRMŰ(VEK)

Sajnos harcosainkat viszont nem viszi semmi, amivel a beígért – és az előzetes verzióban jelenlévő – járművek hiányára célzok. A kis légpárnás csónak, Jeep meg MA2 tank trióból a **kampány módban** maradt a légpárnás, ráadásul ezt is vezethetjük vagy háromszor az egész játékban. Mondjuk a stuff megjelenése így is halasztva lett, tehát valószínűleg valamiért nem tudták jól megvalósítani a járműves harcot, ezért inkább kiszedték. Pedig imádtam volna a tankkal nyomulni, tolva a csövemet... Mondjuk jobban belegondolva, a terep felépítéséből adódóan valóban macerás lehetett egy nagytestű járművel manőverezni, aminek két oka van: az egyik az, hogy a környezet nem rombolható. Vagyis hiába van robbanás, minden marad a helyén, még a konzervdobozok is olyanok, mintha betonnal kiöntve a földhöz hegesztették volna mindent. Csak nagyon ritkán találkoztam robbantható hordókkal vagy tartályokkal, kitörhető ablakokkal meg pár üres üveggel, amiket jól szét lehetett törni, de még az újságpapírok is simán állták az aknavetős támadásokat. Ilyen körülmények között a lánctalpas lépten-nyomon elakadt volna, vagy pedig pár speciális kialakítású csupasz pályarészen kívül dísznek lett volna alkalmas. A légpárnás picit más, mert ugye az vízen megy, ahol viszonylag kevés az akadály és a kerülgetnivaló. Ezzel először egy folyón haladunk majd, utána pedig egy hurrikán által elárasztott repülőtér környékén. A csónak jól néz ki: nagy, dupla propelleres jószág, üléssel ellátott, telepített gépágyúval van felszerelve, amiből társunk osztja a népet. A terep



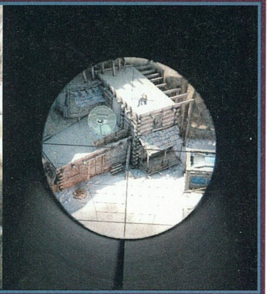












másik jellemzője pedig a harc jellegéből adódik, ugyanis tele van fedezéknek használatos barikádokkal, ami miatt valóban szenvedés lett volna egy tankozás. Fontos: multiplayerben ott van mind a három jármű!

CSAPATMUNKA

A két barát ugyanis nem egymással párhuzamosan nyomul a terepen, hanem egymást segítve! És ez már a game alapját jelentő „aggro rendszert" jelenti. A lényege igen egyszerű: ha az rony és a sárga színnel jelölt szivatós ellenség csak ezzel a módszerrel nyírható ki, vagyis a torony mögé dobott gránáttal ugyan kiszedhető onnan a figura, ha ügyesek vagyunk, de a sárga még a közvetlen fejlövésre is csak átmeneti eleséssel reagál. Itt az egyetlen módszer a figyelemelterelés, majd az oldalról vagy hátulról való letámadás. Bevallom, eleinte kissé szkeptikus voltam a kooperativitást illetően, mert felsejlettek előttem Boomer barátom bénázásai a Socomból, de azt kell mondjam, hogy itt ez a rész szinte tökéletes! A partner valóban segítség, nem akadályoz, és meglepően jól reagál a parancsokra is. Utasítgatni sunk egészségi állapotát rohamosan romlani látjuk, akkor célszerű védekezve visszahívni vagy fedezékbe küldeni, ellenkező esetben mehetünk „tamponozni". Eredetileg a gyógyításnak eme félreérthető formáját egy kis minijáték keretein belül akarták implementálni, ahol manuálisan kellett volna elállítani a vérzést, de végül is (szerencsére) inkább csak arra kell figyelni, hogy doktorosdit játszó társunk ne kapjon találatot, míg az időcsík fel nem töltődik. Ellenkező esetben kezdheti elölről a műveletet párszor. Fordítva ugyanez a helyzet, ám az nagyon tetszett, hogy mindezt nem a csatatér közepén kell végrehajtani, hanem





egyik elvonja az ellenség figyelmét, akkor a másikat nem veszik észre, imigyen az az oldalukba vagy hátuk mögé kerülve végezhet nagy irtást soraikban! Azt, hogy éppen melyik harcos élvezi az ellenség kitüntető figyelmét, egy mérőke jelzi nekünk, valamint a páncél is vöröses, tűzforma effektel kezd vibrálni. Eközben a partner kissé átlátszóvá válik, jelezve a lopakodás várható sikerességét. Ezen állapot nem tartható fent sokáig, maximum akkor, ha a két haver fegyverének aggro értéke nagyban különbözik, mert ha egy villantós géppuskával próbálunk lopakodni, az hosszútávon nem fog bejönni. Aggrót létrehozni nem nehéz. A művelet lényege a folyamatos zárótűz az ellenség irányába, lehetőleg valami brutkó fegyverrel. A páncélozott géppuskato- egyszerűen az iránygombokkal lehet – már a leggyakoribb három állapotra a sok közül: a várakozásra, felzárkózásra és előrenyomulásra. Ha várakoztatjuk barátunkat, akkor ügyeskedik, és nem áll meg a nyílt terepen, hanem azonnal keres magának egy fedezéket, és onnan tüzelget, ha jön az ellen. A felzárkózásra utánunk jön és velünk marad, az előrenyomuláskor meg hősies rohamot indít. Ezeket kétféle módon is végrehajthatja: a sima kékkel jelzett óvatos stílusban, ahol elsősorban a saját épségére figyel, és a vörös agresszív aggróban, ahol ugye a fő cél pontosan a feltűnősködés, vagy mentés egy szorult helyzetünkből. A kettő közötti váltás rém egyszerű, csak meg kell nyomni még egyszer az aktuális parancs gombját. Tehát ha társat a sebesült társat el lehet húzni egy fedezékbe, miközben ő ülő helyzetből tüzelve távol tudja tartani az ellenséget. A társas hadviselés még jó néhány dologban érvényesül ezeken kívül, erősítve az egymásra utaltság érzését. Pár helyen csak úgy jutunk tovább, ha egyikük bakot tartva felnyomja a másikat, aki ezután felhúzza társát, például magas falaknál. Aztán itt van a Back to Back mód, ahol a két harcos egymásnak háttal állva, körbeforogva védekezik, tipikusan nagyobb nyílt tereken, vagy ejtőernyős landolás után. Ez nagyon szuper, lassítva mutat mindent a kamera, tiszta filmszerű az egész – akárcsak az Overkill, ahol terminátor-szerűen haladunk előre pár másodpercig, kinyírva mindenkit, aki az utunkba kerül. Ezeket a módozatokat









viszont nem mi hozzuk elő bármikor, hanem helyzetfüggően ajánlja fel a gép, legalábbis a hagyományos missziómódban. Azután van még az ejtőernyőzés (tandem, vagyis egy ernyő két emberrel), ahol az egyik irányít, a másik meg lövöldözget, és pár helyen használhatunk pajzsot, ami mögé bújva gyorsan és hatékonyan áthaladhatunk a veszélyesebb helyen. A fontosabb manőverek közül talán a tetszhalál maradt már csak ki, amiben a földön elnyúlva hullaként tekint ránk az ellenség, és társunknak szentelik minden figyelmüket. Mi aztán csendben feltápászkodva alkalmazhatjuk a szokásos hátulról támadós taktikát, alkalmazni a tűzerőt. Mint láthatjátok, tényleg jól kidolgozták a társas dolgokat, bár egy Socomhoz vagy Ghost Reconhoz képest kevés a lehetőségünk, de ezek jól használhatóak és élvezetes játékmenetet biztosítanak.

MEGÉRI?

Ami negatívum, az a játék rövidsége és a pályák csőszerű mivolta. Ezt a szokásos módon kell érteni, miszerint nincs akkora szabadságunk mászkálni összevissza, hanem egy kötött és vagy olyan helyeken, ahol úgy látszott átférek, aztán mégsem. No meg ha közel jött egy ellenség, akkor szinte lehetetlen volt eltalálni, így maradt a közelharc, ami nem mindig jött össze. Szóval, aki tökéletesen valósághű harci szimulátort akar, az ne az AoT-t válassza, mert ez nem az. De aki egy könnyed akciójátékot keres, ami igen jól kezelhető, élvezetes, és nincs túlbonyolítva, az nyugodtan beruházhat rá. Sőt, ez a game azoknak is optimális, akik érdeklődnek a multizás iránt, de elriasztja őket a komoly gamékban tapasztalható tömeg. Voltaképpen a mai sikerjátékok fényében 6-6.5 pont is lehetne a végső, szi-



vagy csak megvárhatjuk automatikus gyógyulásunkat, ha nagyon lesérültünk (amit a képernyő hullámzása jelez). Pár helyen pedig egyszerre kell a társsal lőnünk vagy használnunk dolgokat, ami inkább a co-op kétjátékos módusokban érdekes.

MULTIPLAYER

Nos, nagyjából ezek lennének a lehetőségeink, amik szerintem elég jó játékmenetet adnak akkor is, ha egyedül nyomjuk a témát. Ám a missziókat akár ketten is megcsinálhatjuk, net hiányában még osztott képernyőn is! Amikor meguntuk, akkor mehetünk a multiba, ahol 2 fős csapatok harcolhatnak egymással. Feladatunk a társ védelme lesz, míg ő a célfeladaton dolgozik – ha eljutunk odáig. Itt már jobb a járműhasználat is, nem csak A-B pontok közötti szállításra, hanem harcra is lehet zárt útvonalon jutunk el az aktuális célig. Valamint a pályák szerkezete is elég hasonló, csak mondjuk betonfal fedezék helyett szikla van vagy irodabútor. No, meg az tűnt fel egy idő után, hogy az összes ellenség teljesen ugyanazt a kiképzést kapta, mert ugyanazokkal a mozdulatokkal bújt fedezék mögé és lövöldözött onnan mindenki, mind a hat fő helyszínen. Az animációval amúgy nincs semmi bajom, mert élethűen dugják ki a fegyvert és lőnek vele vaktában az irányunkban, ahogy mi is tesszük hasonló helyzetben. A grafikai összhatás mondjuk lehetne valamivel szebb, főleg a recézést tüntethették volna el jobban. De szerencsére a legnagyobb ellenségem, a berángatás nem jelentkezik, szép folyamatos a kameramozgás. Az EA pedig kezd kikupálódni, mert miután elismerték, hogy eddig lesza... szóval elhanyagolták a PS3 multiplatform játékokat, a legutóbbi Burnout meg ez a játék is szinte azonos a két gépen. Lehetne követni a példájukat a többi multi fejlesztőcégnek is.

A hat operatív helyszín amúgy változatos. Szomáliában kezdünk, ahol a kiképzést is megkapjuk, innen megyünk Afganisztánba, majd jön Irak és az öngyilkos robbantós egyének (ki kell őket, mielőtt odaérnek hozzánk). Innen egy repülőgép hordozóra kerülünk (ahol az alsó rakodófedélzeten direkt kiálltam az ajtóba nézni a tengert), utána Kína zöld tája és pagodái a cél, valamint egy zsilipkapun és egy kis faluban lesz dolgunk, végezetül pedig Miamiban a reptéren, egysínű vasúton és a fő irodaházban kommandózhatunk. A grafika sajnos elég egyszerű, kivéve a két harcosunk kidolgozását. Különösen a római sisak mintájára készült álarcok impozánsak, és ezekből vehetünk is egy csomófélét, ha értelmesebb dologra nem tudjuk már a pénzünket elkölteni. Szóval, lehetett volna a környezet is hozzájuk illően kidolgozott, bár pár helyen azért elég szépre sikerült a látvány. Jók a csillogós felületek, a víz, viszont az árnyékok elég primitívek. Csak kevés helyen van valós árnyékunk, és ott sem 100%-os. Idegesítő momentum igazán kevés akadt, mert csak párszor akadtam el a fedezékek között gorú ítélet, de mivel nem szokványos a játékmenet és személy szerint is élveztem a nyomulást, feltornásztam 7-re. Megelőlegeznék ezzel egy esetleges második részt, minőségibb kivitelezéssel, vezethető járművekkel persze!

Dzson Salem

MARTIN BELESZÓL!

Az Army of Two egy hatalmas ötletbombának indult, olyan ideákat felvonultatva, amiket előtte, ilyen formában még nem sok játékban láthattunk. Aggro-szisztéma, többlépcsős csapatmunka, speciális karakter- és fegyvertuning, vezethető járművek, fejlett koprodukciós harcrendszer. Aztán, ahogy az lenni szokott – valahogy úgy, mint az Assassin's Creednél – a végén sokat akart a szarka, de nem igazán bírta a farka. Ki kellett hagyni ezt-azt, le kellett butítani amazt, itt elvenni egy kicsit, ott kompromisszumot kötni: tipikus nextgen gyerekbetegség, jövőre remélhetőleg már kinövik a fejlesztők. Ettől függetlenül a game nagyon élvezetes, úgyhogy nem kell kozmikus elvárásokkal megközelíteni, és akkor nem lesz csalódás!

ARMY OF TWO

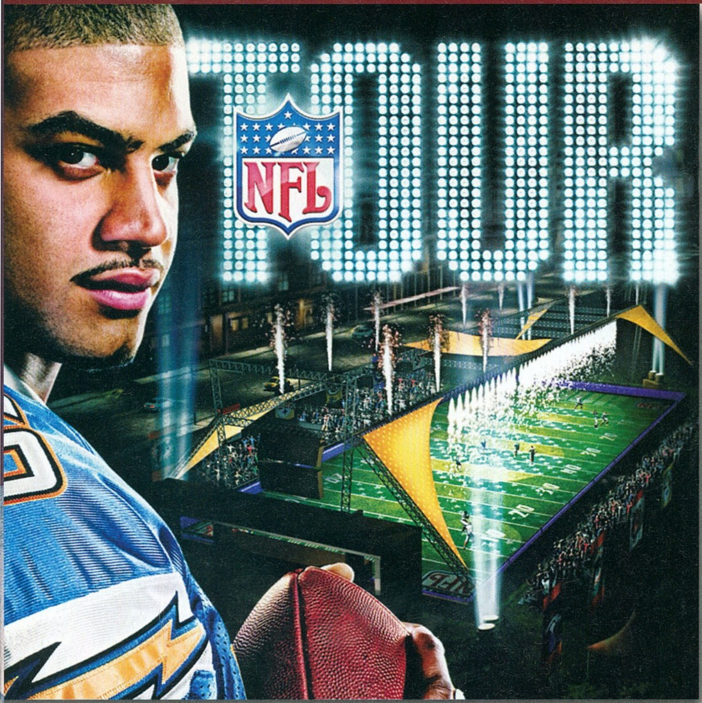
EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS3	1 - 2 játékos (2 coop, 1 - 4 online)
X360	1 - 2 játékos (2-4 system link, 2 coop, 1 - 4 online)

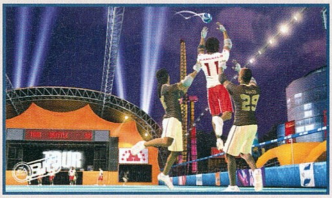
✔ okos partner, nem rángatós grafika, jó hangulat
X recés, zárt pályák, viszonylag hamar végigvihető

PS3 X360
7 pont









Az NFL közvetítések sikere nyomán már aligha lehet elsütni azt a frázist, hogy íme egy hazánkban kevéssé ismert sportág. Akárki is kezdte el az amerikai futball népszerűsítését hazánkban, jó lóra tett. A hiszti már több éve tart és nem csitul, sőt egyre többen lépnek be egy-egy csapat szurkolótáborába. Ezt legutóbb a saját bőrömön is megtapasztaltam, hisz míg az NBA All-Star szinte senkit sem érdekelt, addig az aktuális Pro Bowl valóságos népünnepély volt ismerőseim körében.

A gyorstalpaló ezúttal tehát elmarad, mostanra már mindenki tisztában lehet a játékszabályokkal, aki kicsit is érdeklődik a sportok iránt. Az NFL Tour persze nem egy egyszerű eset, de hát az EA Bigtől mit mást is várnánk, mintsem egy pörgős, a valóságtól némileg elrugaszkodott game-et?

SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK

Az **NFL Tour** nem egy komoly NFL játék. A legfontosabb, hogy a licencek rendben vannak, és a játék valamennyire a „nagytestvérhez" hasonlóan zajlik, de a komolyságtól azért messze áll. Csapatonként hét mezőnyjátékos van a pályán, mely mindösszesen 80 yard hosszú. Különbség még az is, hogy az óra minden esetben megáll, amint földet ér a laszti. Az igazi játékhoz annyiból azonban mindenképp hasonlít, hogy a drive-ok kimenetele nagyrészt az általunk megválasztott play-ektől függ. A taktika csak az alapvető játékokra szorítkozik, ám így is akad belőlük vagy 40 támadásban, és 20 védekezésben. A játék így kb. egy perces rohamokból áll az ellenfél endzone-jáig, ennyi idő alatt ugyanis simán el lehet jutni oda. Az árkád érzetet még tovább erősíti, hogy a pályákat övező falakra fel lehet futni, így kicselezvén a védőket.

MARTIN BELESZÓL!

E cikk ötezer karakterének végigolvasását csak nyelvtani szempontból tudtam vállalni: a szövegértelmezéshez ezúttal túl hülye voltam. A jelek szerint nem feltétlenül kéne elindulnom egy „ki mit tud az amerikai fociról" bajnokságon...

A gameplay nem egy ördöngösség, de aki először lát ilyet, annak így is zavaros lesz elsőre. Ezzel kapcsolatban említeném meg, hogy a külföldi értékelők eléggé lehúzták a játékot, de ez egy olyan piacon, ahol mindenki tisztában a szabályokkal, természetes. Nálunk még azért így is egy kellő összetettségű játéknak számít. Egy Madden kistesó, ha úgy tetszik.

Támadásban és védekezésben is a hívott játékoké a főszerep, mint a normál amerikai fociban. Két yardot kell megtenned a first downig? A futó játék adja magát (Run); a labdát lepasszolod a mögüled beinduló futónak, aki simán elviszi a vonalig. Meg is lepheted az ellenfelet, ha mondjuk hosszú passzra rendezkedsz be, majd az irányítóval futod meg a hiányzó yardokat. Védekezel: az ellenfél negyedik kísérletnél jár, és sok yardot kell még megtennie. Nagy valószínűséggel passzolni fognak, tehát nem árt, ha területet védtek (Zone). Vagy rástartoltok az irányítóra (Blitz), de akkor vajon ki marad az elkapókra? Ez a pár példa remélem jól szemlélteti a játék menetét.

A play hívása után, még mielőtt a játékot megkezdenétek, a jobb ravasszal kérheted ki a játékosok útvonalát, és közülük választhatsz, mint potenciális célpontok. A beállítások között megválaszthatod a passzolás módját, mely lehet klasszikus vagy Tour; ez utóbbi az egyszerűbb, míg előbbinél mindegyik célpontot más és más gomb jelöli. Azonkívül rengetegféle beállítás létezik, pl. játszhatjuk azt is, hogy negyedik kísérlet után az ellenfél automatikusan onnan jöjjön, ahol minket megállítottak. Az extra pontért nem egy field goal jár, hanem egy újabb TD-kísérlet. A Touchdown utáni punt visszahordás pedig itt dobás visszahordás (mivel a játékban egyáltalán nincs rúgás).

Az ütközéseket felvillanó gombok kísérik, melyeket a megfelelő időben benyomva még megakadályozhatjuk, hogy a földre vigyenek. Ez a reversal, amit az ellenfél oldaláról még meg is tudnak counterezni, így a tömegben egyfajta adok-kapok alakul ki. Persze a labdával gyömöszködni, erőlködni kell, hogy előrejussunk, és ugyanígy nekünk is nyomnunk kell vissza az ellenfelet, ha mi védekezünk.

Az NFL Tour módon belül egy játékost kell kreálnunk magunknak, akivel egy választott csapat színeiben vívunk meg különböző feltételekhez szabott meccseket. Ez lenne hivatott elvileg a program érdemi része lenni, de inkább csak egy kötelező karrier módnak érzem. Mi van még? A Smash & Dash egy mókás aljáték, ahol maximum hat ember rohangászik föl-alá egy arénában, és próbálják meg minél tovább maguknál tartani a labdát, ehhez természetesen szerelni kell a másikat. A Redzone Rush pedig, ahogy a neve is mutatja, a gólvonal előtti utolsó rohamot alakítja át egy laza egy-egyezésre. Ezek elég jópofa kis játékok, több kellett volna belőlük.

NFL TURMIX

Az NFL Tournak igazából egy baja van, hogy nem elég látványos. Az ilyesféle stuffok ugyanis elég jól játszhatók társaságban, de látványos akciók híján az egész hamar unalomba fullad. A prezentálás sem valami fényes, a kommentátor például elképesztően gyatra, szinte már az az ember érzése, hogy direkt. A két verzió megegyezik, de a 360-as valamivel simábban fut. Még egy ok rá, hogy a stuffot a 360 tulajok figyelmébe ajánljam: a game egy achievement-bánya!

Sokat ne várj tőle, de akik hozzám hasonlóan kedvelik a sportágat, de nem feltétlenül akarnak belemélyedni, ők kellemesen elszórakozhatnak vele. Mint az ábra is mutatja, az NFL Tour egy nem túl nagyra törő, a közepesnél alig jobb game. Nyugodt szívvel igazán csak NFL-t kedvelő haveri körben tudom ajánlani, laza játszogatásra.

B

NFL TOUR

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS3	1 - 4 játékos (2 online), 720p, mentés 1061 kb
X360	1 - 4 játékos (2 - 4 coop, 2 online), 720p/1080p, mentés 1 mb

✔ egymás ellen jó szórakozást nyújt egy darabig
X erőtlen kísérlet az amerikai foci árkádosítására

PS3 X360
5 pont

A SPIDERWICK BIRTOK TITKA







Történetünk 80 évvel ezelőttre nyúlik vissza, amikor Arthur Spiderwick egy titokzatos házban élt, ahol egy nap felfedezte a környék csodálatos, ám ugyanakkor veszélyes élővilágát. Hosszasan tanulmányozta, és mindent dokumentált kézikönyvében, ám nem is sejtette, hogy a vesztét fogja okozni. Arthur bácsi eltűnt, mint ahogy a család más tagjaira is ez a sors várt később. Sok évvel később az unokahúga és gyermekei az elhagyatott házba költöznek, ahol senki sem talál magyarázatot az egyre furább eseményekre. A kíváncsi Jared, az állatbarát és kis tudós ikerbátyja Simon, valamint céltudatos nővérük Mallory egy fantasztikus nyomozásba kezdenek, és felfedezik a Spiderwick birtok varázslatos világát...

A **The Spiderwick Chronicles** egy újabb fantasy regény filmes, valamint játékadaptációja. Holly Black 8 kötetes művé-

kal, valamint a hatalmas főgonosz Mulgarath-tal, aki meg akarja szerezni Spiderwick bácsi könyvét, kénytelen elfogadni, hogy az ikertestvére nem csak képzelődik. Mallory is így van vele, aki egy tipikus nővérhez hasonlóan kezdetben fontosabb kamaszkori teendőivel van elfoglalva, ám neki is hamar rá kell döbbennie, hogy határtalan képzelőerővel bíró kisöccse igazat mond, kiváló vívóképességei pedig sokat segítenek a csapatnak. Végül itt van még Thimbeltack ugyebár, akit ha nem szelídít meg Jaret, kis méregzsákként inkább csak rombolásra hajlamos, egy kis mézes süti azonban csodákra képes nála. A kis „házimanó" sokat segít nekünk, irányításával pedig némi platformer aljátékban is lehet részünk, ahogy ugrabugrálunk a falak belsejében, küldetéseink közben pedig csótányokra vadászhatunk. Később akadnak további segítőtársaink is, mint pl. a gyógyító „erdei szellem", akit miután elkaptunk, nehogy satírozással le is kell rajzolnunk, nehogy kicsússzon a kezünk közül. Vagy itt van a bosszúszomjas „erdei manó" is, aki segít Jaretnek kiszabadítani Simont (idézőjelbe pedig nem véletlenül te-

szikláknál, a koboldok főhadiszállásnál éreztem a HD felbontást, tehát nem éppen nextgen színvonal.

Egyedi és érdekes történet, ami nyilván előny a könyvolvasóknak, és a mozirajongóknak, de ez itt a játékverzióban önmagában kevés. Jól irányítható és korrekt adaptációról van szó, és tetszenek az ötletes figurák is, legyen szó akár a varázslatos kis tündéri lényekről, vagy a gonosz mocsári trollokról, de ezek ismételten csak a mozifilmben lesz majd inkább érdekes. Nem mondanám rossz játéknak a Spiderwicket, de úgy érzem az idősebbeket nem nagyon fogja lekötni, számukra túl lassan bontakoznak ki az események, és a koboldok elleni küzdelmeket sem nevezném maradandónak, ráadásul még rövid is a stuff, talán 5-6, maximum 7-8 órás (plusz meg lehet nyitni egy kooperatív jellegű opciót a végigjátszással) Lehet vele próbálkozni, ha tetszett



nek mozíváltozatát március 20-án mutatják be nálunk, eddig igen pozitív kritikákat bezsebelve, ám a játék már valamivel korábban is elérhető, hozzáigazítva a külföldi mozipremierekhez. A Sierra Entertainment és Vivendi Games logikus módon egy leginkább Harry Potter jellegű mászkálós akció/kaland formájában prezentálja Holly Black világát, melyet Tony DiTerlizzi illusztrált. Az érdekes történet főhőse Jaret, aki leginkább fogékony erre a meseszerű világra, ám kalandjai során igen fontos szerepet kapnak testvérei Simon és Mallory is, valamint ne feledkezzünk meg Thimbeltackról, a segítőkész „házimanóról" sem. A gyakorlatilag teljesen lineáris játékmenetben felváltva bújunk bele mindenki szerepébe, ahol az éppen a történetben szükségessé válik. Alapvetően Jarettet irányíthatjuk a legtöbbet, hiszen őt érdeklik legjobban a különleges események, és egyáltalán ő kezdi el az egész nyomozósdit, pl. felfedezi a titkos könyvtárat, megtalálja Thimbeltackot, megszelídíti, majd kis házikót szerez neki. Simonra leginkább a szaktudása miatt lesz szükség, hiszen ő képes a szükséges tárgyakból pl. mindent látó szemüveget, valamint koboldfegyvert építeni. Kicsit magába forduló könyvmolytípus, ám mikor az események közepébe csöppen, és saját szemeivel találkozik az ellenséges koboldok-

szem a lényeket, hiszen a Spiderwick furcsa teremtményeinek igen faramuci jópofa kis neveket találtak ki, melyeknek nem igazán van magyar megfelelője, bár a mozifilmre biztosan kitaláltak néhányat).

A játékmenet legnagyobb hibája számomra, hogy az egész olyan nehézkesen indul be. A game kezdetekor megkapjuk az egész házat felfedezésre, amely ugyan ad némi szabadságérzetet, ám hamar kiderül hogy ez csupán látszat. Kezdetben sokat kell kolbászolni fel-alá, míg mindent fel nem fedezünk, viszont ha kiismertük a játék rendszerét, és megtanultuk használni a kézikönyvet, pont a kezdeti sok-sok vizsgálódás miatt pörögnek majd fel az események a játék harmadánál, hiszen szinte mindennek tudni fogjuk már a pontos helyét. Természetesen ez sincsen túlbonyolítva, hiszen minden vizsgálható tárgyat lila, és minden használható cuccot zöld ikonnal jelölnek, és amúgy is számos tippet találunk a kézikönyvben. Szintén csalódás számomra, hogy a 360-as verzióban szinte semmi olyan elemet nem láttam, ami a PS2-ből hiányzott volna. Persze rendben van, az előbbi egyértelműen szebben néz ki, de őszintén szólva a grafika inkább átlag alatti, és szinte csak a

a film, a nyomozósdi itt-ott érdekes lehet, fiatalabbaknak valószínűleg tetszeni is fog, de inkább tekintsünk rá úgy, mint egy átlagos előzőgenerációs adaptációra.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Van egy olyan érzésem, a következő években még olyan 100 bőrt fognak lehúzni erről a Harry Potter-Narnia témáról. Ja, és arra is fogadást merek kötni, hogy az „utolsó" HP regény sem lesz az utolsó... A játék nem igazán tetszett, de mondjuk nem is én vagyok a „célcsoport".

THE SPIDERWICK CHRONICLES

SIERRA ENTERTAINMENT / VIVENDI GAMES
MÁS VERZIÓ: WII, DS

grafika:	elmegy (ps2: közepes)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

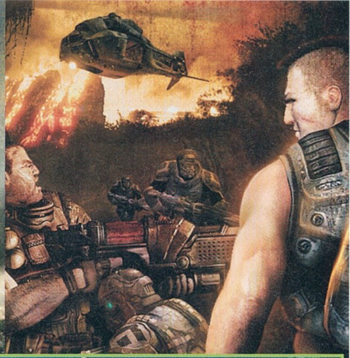
PS2	1-2 játékos, memóriakártya 8 mb (127 kb)
X360	1-2 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 68 kb

✔ érdekes történet, egyedi világ
X idősebbeknek monoton, gyenge grafika

PS2	X360
6 pont	5 pont



TUROK







Turok. Egy név és egy cím, amely sokak szívét dobogtatja meg. Nem hiába, hiszen az N64-en indult franchise több mint tíz éve (1997-ben) úttörőnek bizonyult a maga nemében, mivel FPS mivolta ellenére részben a külsőnézetes akció/kaland játékok műfajából is merített, miközben egy képregény történetét dolgozta fel interaktív szórakoztatás képében. (A háttérről bővebben az előző számunkban olvashattatok – mindenesetre érdekes és mindenképpen felvetendő kérdés, hogy vajon akkor is ilyen sikeressé vált volna az első epizód, ha az eredetileg tervezett külső nézetes külsőt kapja? Vélhetőleg nem, mivel egyértelmű, hogy a külső nézetes játékok esszenciáját is magában hordozó belső nézetes hibrid bája pont kettőségének köszönhető – és ez tulajdonképpen a cikk végére vissza is fog csapni, amennyiben az új részt vesszük górcső alá.) A több (és nem kevésbé sikeres) folytatást megélt **Turok** közel hat év után bukkant fel újra, hogy 2008-ban ismét elszórakoztassa a dinoszauruszos FPS-ek (no nem mintha olyan sok volna) rajongóit, ám a Turok: Evolution után becsődölt Acclaim helyett immáron a Touchstone bábáskodott a Propaganda Games (hogy ezt a kettőt honnan szalajtották… manapság már bárki készíthet játékot, akármilyen nagy névről legyen szó?) játékáról. Vajon megérte?

PROFI KOMMANDÓSOK PROFESSZIONÁLIS SZÍNRE LÉPÉSE

A jópofa, és egészen hangulatos menüre (állóképek, filmes stílusú zene), és az abban rejlő lehetőségekre nem nagyon térnék ki (pláne, hogy hót unalmas a „miután felpörgött a gépben a lemez…" kezdés), így jöjjön inkább az, mivel is kezdjük magát a játékot – már a megfelelő nehézségi fok beállítása után. Ami már biztos pont a sorozatban: főhősünket, a rendkívül szimpatikus fizimiskával, valamint igen vonzó arcéllel megáldott zsoldost Turoknak hívják. Ő és bajtársai jégeralsójukat összepiszkítva igyekeznek egy idegen bolygóra, hová beette magát a likvidálandó célszemély, minden gonoszság forrása: Kane. Persze nem is lenne profi a társaság és a szervezettség, ha nem úgy indítanának űrhajót a kiszemelt helyre, hogy aztán azt az első, a bolygóról küldött ellenséges rakéta le is szedje (nem, a körözött hadviselés ritkán szokott ilyen csúnya eszközöket alkalmazni). Nagyon nem akarok eltérni a lényegtől, de nem is várok mást egy olyan hadseregtől, amely a gyakorlatozásnál eltéveszti a célpontot, és egy strandon köt ki (régen vót, tán igaz sem vót… de, az volt, én emlékszem). No, szóval embereink kényszeredett leszállást hajtanak végre, amely program esetében kihagyhatatlan a „meneküljünk ki a robbanó űrhajóból" kezdésű vidám kis anekdota (ennél már te magad irányítod Turokot), majd miután a kötelező esti tornán túlestünk, jön a nagy meglepetés: kakaó helyett egy mínusz ó került a palacsintába, ugyanis nemcsak hogy Kane meglehetősen jól felszerelt serege mutat ellenállást a buja természeti csoda rejtekében, de a jó öreg Földön már évmilliók óta kipusztult teremtmények is megtalálhatók ezen az ismeretlen helyen – megkezdődik a harc a dinók és emberek ellen.

FÉNYESEBB A SHOTGUNNÁL A KÉS

Petőfi is megasszonta', bár nem teljesen így, és különben se szaladjunk ennyire előre. Szóval lezuhantunk a géppel, ott állunk elanyátlanodva a roncsok mellett, miközben gyönyörű őserdő vesz minket körül, amelyben mindenféle dinó szaladgál…

„Gyerünk már előre…"

Mivan? Haggyá' má'. Elnézést, de hősies egyszemélyes harcomba valaki mindig belepofázik, szóval…

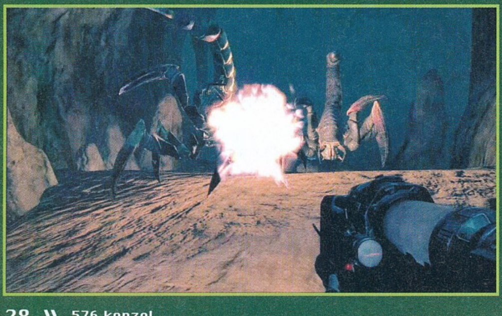
„Gyerünk már…"

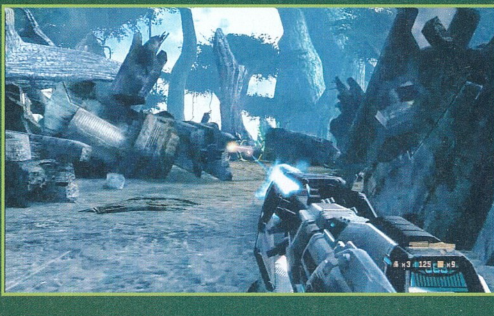
(Belelő az okoskodó fejébe, mielőtt az illetőt elragadná egy raptor.) Nahh, elnézést. Turokkal ott állunk az erdőben, kezünkben egy szimpla csúzli, majd rálelünk egy késre is, amellyel jóval bátrabban indulhatunk neki a dzsungelnek, amely nagyjából egy bizonyos ösvényből áll, ami tulajdonképpen (megjegyzem, nagyon nagy szerencsénkre, mert hát a fene akar keresgélni) végigvezet minket minden lényeges helyszínen, illetve minden ellenséges bázison. Rendes ez a Kane, legalább a hozzá vezető utat nem kell bottal ütni, ha egyszer úgy kupán vertük magunkat a zuhanáskor, hogy azóta is régen kipusztult állatokat látunk.

Ja igen… jönnek a dinók, jönnek az egyre brutálabb ellenséges katonák, néha mér egy-egy hatalmas dög is feltűnik a sok kisebb mellett, és miközben keressük annak a bizonyos ösvénynek a cselesen elrejtett továbbvezető szakaszait, lassan elérünk a játék végére. Igen, az új Turok-részről beszélek.

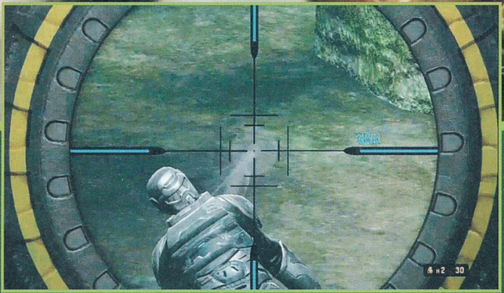
MI VAN?

Előre leszögezném, hogy Turok néven szégyen volt megjelentetni ezt a játékot… és persze gyalázat. Nem mellesleg szerintem hasonló lehet a helyzet, mint amikor egy jól menő filmes szériába belehelyeznek egy teljesen oda nem illő forgatókönyvet, amelybe gyorsan beleírják a megszokott szereplőket, és pár jellemző helyzetet, így elkészítve a Tacskó gazdaságos változatot. Mert hát miről szólt a Turok korábban? Magányos hősünkkel vadászgatva igyekszünk életben maradni, miközben megkeressük, milyen furmányos módon is lehet eljutni a meglehetősen nagy köztes távolsággal rendelkező, A-B pontokkal ellátott szakaszok végére. Na most, magányos hős nuku (valaki mindig ott kullog a nyakunkban, és a lehető legidegesítőbb módon pofáz bele életünk minden percébe – ráadásul hasonlóan











szimpatikus külsejű fickókkal van dolgunk, mint maga a főhős), keresgélés nuku (mint mondtam, vagy legalábbis utaltam rá, olyan csőpályákat dolgoztak ki a fejlesztők, hogy azt egy interkontinentális gázvezeték is megirigyelhetné). Ami még szintén eltérés: hiányoznak a régi, emberszabású és mégis idegen ellenfelek, bár az egy okos húzás volt, hogy az ellenséges haderő katonáin világító „szemű” sisakok vannak, ezzel is elidegenítve, egyfajta emberfeletti státuszba helyezve a ránk vadászó harcosokat. Nagyjából ezek a legnagyobb különbségek, amúgy meg sokfajta fegyverrel vehetjük fel a harcot a sokszínű faunával, illetve Kane fogdmegjeivel.

HOGY AZÉRT JÓT IS MONDJAK

Amennyiben a fejlesztők nem akarták volna beleszuszakolni mindezt a Turok franchise-ba, kevésbé elégedetlenkedhetnénk. Ugyanis egy egészen hangulatos dinó- és embervadászattal állunk szemben. Ugyan a harcok néhol kicsit egysíkúak, ugyan a késsel való küzdelem szinte szuperhőssé változtatja hősünket (géppisztollyal és szinte minden lőfegyverrel cakkozhatjuk jó darabig ellenfeleinket, ám egy késszúrás a megfelelő pillanatban – ezt jelzi a gép –, és már vége is a támadónak, legyen az raptor, kis dinó, vagy katona… még jó, hogy legalább a nagyobb szörnyeket lőni kell egy darabig), és ugyan a mesterséges intelligencia hagy némi kívánnivalót maga után (különösen bírtam, amikor egy katona szinte mellettem állt, mégis a haveromat lőtte, miközben az sok-sok méter távolságra állt tőle – de legalább hamar végeztem vele… amúgy szinte minden ellenfél olyan, mintha csak a megadott programsornak megfelelően tudna létezni, mindenféle egyéni megmozdulástól mentesen), a különböző összetevők nagyjából rendben vannak. A grafika nem példaértékű (messze nem az), de a kicsit selejtesre sikeredett emberek mellett a legtöbb őslény egészen pofásan néz ki, ahogy a környezet is egészen gyönyörködtető tud lenni, amikor éppen nem szűk és szürke barlangrendszereken igyekezzük túlverekedni magunkat. A Halál völgyben például meglehetősen messzire ellátunk, az aljnövényzet visszafogottan pofás, majd a robosztus, és meglehetősen szemkápráztató T-Rex (aki szereti az őslényeket, az már csak az ehhez hasonló jelenetek miatt is élvezni fogja a mókát) megjelenése után olyan buja dzsungel tárul elénk, hogy a legszívesebben bevetnénk magunkat a bokrok közé, hogy a húsevőkre fittyet hányva eljátszadozzunk a barátságos kis növényevő dinókkal. Mindehhez pattogó, megfelelően harcias muzsika társul, az ellenséges katonák rádión tartják a kapcsolatot (kár, hogy ez semmit nem ér), a lények üvöltenek, ráadásul az ezekhez kapcsolódó harcrendszer sem rossz – a késelős támadások alapvető butaságuk ellenére is látványosak és élvezhetők egy-egy tűzharc előtt, után és közben. Magyarán a Turok mégsem annyira rossz, mint amilyennek tűnik. És akkor még a póklábú tankról, a lávás helyszínek óriási skorpióiról, vagy a hatalmas, csápos víziszörnyről még nem is beszéltem.

MARTIN BELESZÓL!

Ami maradt, az a Turok cím, a dinamizmus és a fantasztikusan hangulatos íj. Ami ment, azok a csodálatosan hosszú, kirándulós pályák, ahol a pincétől a padlásig megjártál mindent, és a magányos hősködés lehetősége. Ami jött, az pedig bárcsak ne jött volna: idióta csapattársak, meg egy agyonscriptelt játékmenet. Ez a game nem Turok, ez egy sima FPS: láttam már rosszabbat és jobbat is. Magánvéleményem, hogy még így is érdekesebb a Turok, mint az Area 51, vagy a szerintem méltatlanul éltetett Timeshift. Tetszik a dínóvadászat, rá lehet uszítani a dögöket az ellenfelekre, és a dzsungel is bejött. Én megvettem és végig is fogom játszani: becsületből.

MULTIPLAYER

Természetesen nem adok ki úgy játéktesztet a kezeim közül, hogy az online multiplayerrel nem foglalkozom. Mert hát az is van a Turok esetében. A megszokottak szerint egyből belevethetjük magunkat egy már kialakított küzdelembe; a kikötéseink alapján kereshetünk egy adott meccset; de akár még magunk is kialakíthatunk egyet, méghozzá kifejezetten a barátaink számára, hogy idegen arcok még csak véletlenül se piszkíthassanak bele az élvezkedésbe. Lehet kisebb és nagyobb pályákra rákeresni, azon belül pedig lehet sima gyilkolást rendezni (Deathmatch – mindenki-mindenki ellen), ugyanezt csapatokkal (Team Deathmatch), zászlórablással (Capture the Flag), avagy alternatív zárszlórablással (Assault Capture the Flag – amelyben egyszer támadók lehettek, egyszer védők), feladatokkal tűzdelt háborús játékokkal (War Games – a feladat mindig más: bomba megkeresése, majd annak felhasználása az ellenséges bázison; adott pontok elfoglalása stb.), illetve ott van még a oo-op mód, amelyik talán a legtöbbet éri mind közül, még ha ebben csak négyen is vehettek részt, míg a legtöbb játékmódnál akár tizenhatan is. A kooperatív lehetőségnél egyébként három társaddal indultok neki a gépi ellenfelek nehezítette feladatoknak. És hogy milyen a multi? Jó. Lenne. Lenne, ha nem rontaná el azt két fontos tényező. Az első az újraéledési pontok könnyű bevehetősége – borzalmasan idegesítő tud lenni, amikor már pár halál után eldől a meccs, mivel az ellenséges csapat beágyazza magát a kikiáltott pontokhoz, és szinte már éledésed pillanatában meg is ölnek. A másik a késes harc erős túlzása, ám míg a játékban ez jópofa kiegyenlítése a sokszor hihetetlen túlerőben támadó ellenségnek, addig a multiplayer esetében kifejezetten dühítő feature az említett elem. Mész, kést kapsz a hátadba, mész, lősz és kést kapsz a hátadba, majd ha késsel indulsz meg, de nem vagy elég óvatos, kést kapsz a hátadba. Bevallom, régimódi játékos vagyok, és FPS-ek esetében szeretem a hagyományos lőfegyvereket használni. Nos, erre a Turok multijánál esélyed sincs a legtöbbször. Kár, mert mindez megöli a játékélményt. Ettől függetlenül a co-op (ahogyan már említettem) megfelelő móka, és a leírtaktól függetlenül a többi módusszal is el lehet szórakozni, ráadásul egészen sokan szoktak gyilkolászni a világhálón.

VEGYEM, NE VEGYEM?

Attól függ, mire vágysz? Ha szimpla dinós FPS-re, ez a program is megteszi. Vannak jó tulajdonságai, nem is kevés, ám a sok hiányosság és változtatás miatt alapvetően nem csak a Turok-szériához mérten nyújt kevesebbet a várhatónál, de tulajdonképpen a kissé túltelített FPS-piacon is maximum a középmezőny és az „egészen jó” kategória között helyezkedik el. Talán no name programként a hetet/hét és felet is megkaphatta volna („ha már a BlackSite megvolt, nyomjuk le ezt is”), ám a címe miatt ennyit nem voltam képes adni a Turoknak. Néhol egészen szép környezettel rendelkezik, néhol még a hangulat is komolyabban megfog, miközben sok-sok dinó közt szaladva ritkítod az ellenfeleid számát, de slágerprogram nem lesz belőle, sőt – pont azt vesztette el a széria ezzel az új résszel, ami kiemelte azt az átlagból: így ***a Turok nem lett más, mint egy szimpla FPS***. Lefogadom, hogy fél év/egy év múlva már a kutya sem fog rá emlékezni, hogy valaha is volt ilyen program. Éppen ezért óvatosan közeledjetek hozzá, mert bár nekem még úgy ahogy tetszett is, én csípem a dinókat, bírom a franchise-t, ráadásul FPS-mániás is vagyok. Természetesen a különböző verziók között semmi lényegi különbség nincs.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

TUROK

TOUCHSTONE / PROPAGANDA GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

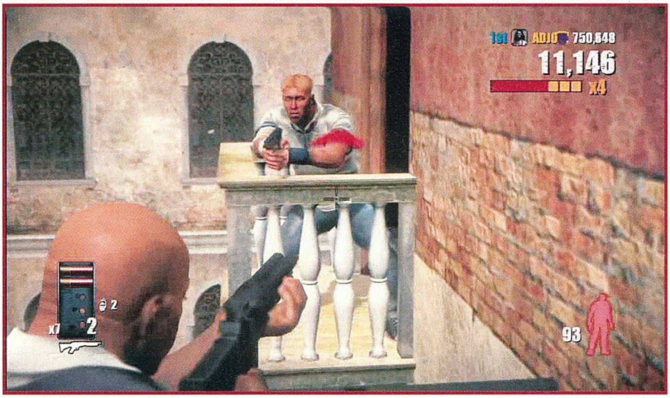
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS3	1 játékos (16 online), dd 5.1, 720p/1080p
X360	1 játékos (16 online), dd 5.1, 720p/1080p

✔ a dinoszauruszos körítés jót tett…
X …az amúgy klisés és bugyuta fps-nek

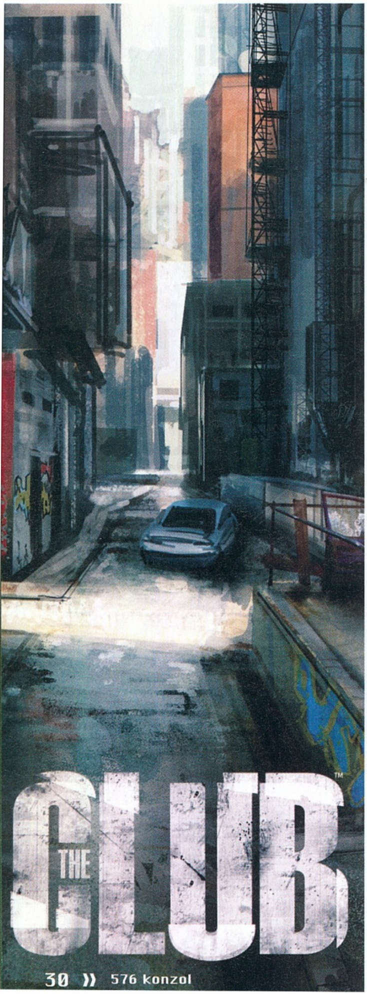
PS3 X360
6.5 pont

ADRENALIN-BOMBA AZ ARCODBA









Többször, több helyen (filmek, regények, videojátékok) is feldolgozták már az alapsztorit, mely szerint titkos társaság alakul, vagy éppen tévéműsor működik az alábbi szisztémát alkalmazva: emberek vadásznak emberekre, a tét a túlélés, illetve a pontszerzés. Filmes hivatkozásnak mondjuk ott van a zseniális *The Running Man* (jellemzi a hazai DVD-piacot, hogy ez a klasszikus alkotás sem jelent meg nálunk, pedig még Stephen Kingnek is köze van hozzá – minimális szinten –, ami mint tudjuk, jó ajánlólevél a pozitív eladási mutatókhoz), ha pedig videojátékot kéne mondani, elsőként itt van a Sega háza tájáról a **The Club**, amelyről cikkünk is szól. A game pont az említett témát dolgozza fel, hiszen a Bizarre Creations (PGR-sorozat) hirtelen bejelentett és kiadott akciójátékának középpontjában egy titkos társaság és annak közkedvelt időtöltése áll.

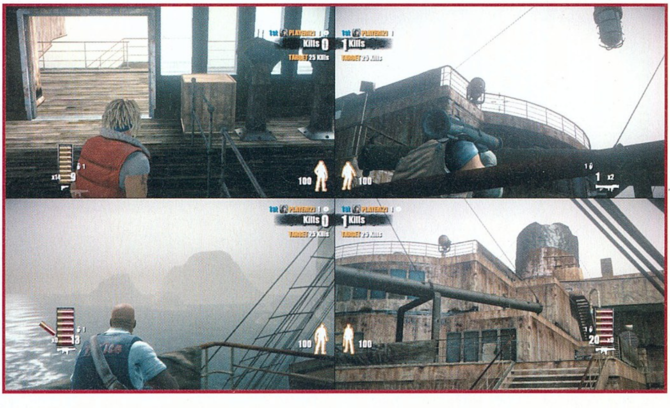
A kezdetben hat, és a későbbiekben (a megfelelő eredményeket elérve, a játékot letudva) megnyitható további két karakter egy szedett-vetett bandához tartozik, amelynél a lényeg: bizonyos helyeken egyfajta embervadászatot hajtani végre. A szereplők között van ám minden, ami kellhet a való élettől szabadulni nem képes játékosok számára: öltönyös figura az üzleti élet vagy az alvilág résztvevőinek, rasztafrizurás és arcát kendővel takaró fazon az intelligens belvárosi gyújtogatóknak, vagy éppen orosz mackótermetű kommandós a hasonlóan „komoly" ideológiákkal rendelkező kommunizmus-pártiaknak. Szemnek és szájnak ingere, na, nekem már csak egy Jackie Estacado jellegű arc hiányzik.

A választék nem határtalan, de azért egészen korrekt, hiszen a megszokott lehetőségek mind előkerülnek: muliplayer mókák (osztott képernyős, max négy játékos üzemmód; online hentelés nyolc fő részére), szimpla játékmódok, vagy komolyabb bajnokság. A lényeg: a nyolc helyszínen a feladatnak megfelelően a lehető legjobb teljesítményt nyújtani, avagy a legnagyobb pontszámmal minél előbb kijutni a pályáról. Ehhez majd' húsz fegyver áll a rendelkezésünkre, illetve több játékmód is adott a szórakozáshoz.

SZEREZZ MINÉL TÖBB PONTOT

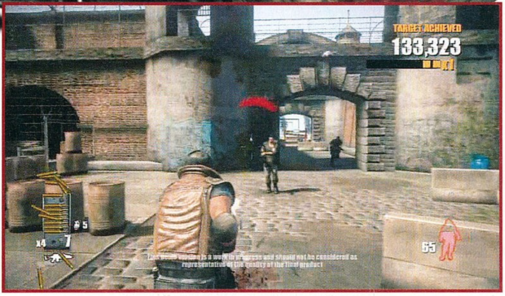
Az alapszisztéma a The Club esetében a következő: végigmész az adott pályán, lelősz mindenkit, és közben a halálokért kapott pontokat szorzókkal turbózod fel, miközben ügyelsz arra, hogy folytonos legyen a gyilkolási kombózás, különben az említett szorzó lecsökken. A lényeg tehát, hogy minél hamarabb végezz mindenkivel, és minél több pontot szerezz. A stílusod és egyéb apróságok még fokozzák a hangulatot és növelik a pontszámodat, például a fejlövések is számítanak, illetve a látványos akciók (gurulásból/vetődésből osztott halál, sok robbantás, amelyhez lépten-nyomon hordókkal ajándékoz meg a pályatervező), valamint az itt-ott elhelyezett szétlőhető táblácskák. A *Sprint* tehát ennyi. Elérni a kivezető utat, megtisztítani a terepet. A *Time Attack* és a *Run the Gauntlet* hasonló, annyi eltéréssel, hogy ezúttal az idő is ellenféllé változik, a sikerhez azonban nagy segítséget jelentenek az itt-ott elhelyezett óra-ikonok. Két stopper felvétele közben bezúzunk pár arcot, a célpont pedig nagyot koppan és elhallgat. A *Siege* és a *Survivor* pedig tipikus, „éld túl" helyzetet teremt, előbbinél a hullámokban támadó ellenfelek visszaszorítása a cél, utóbbiban a túlélési terepen való fennmaradás.

Mindez bármennyire is egyszerű, mégis nagyszerű móka. A Club ugyanis tipikus, agyatlan árkád lövölde, egy igazi adrenalin-bomba, amelynek megvannak a hibái, de mégis piszkosul magas a szórakozási faktora. Virtua Cop külső nézetben, Sega Rally a lövöldözős akció műfajában. Nem hiába, az árkád stuffokhoz mind a Sega, mind pedig a Bizarre Creations nagyon ért. A grafika nem egy végletekig kidolgozott darab, legalábbis a terepek nagyságához képest (mert nem nagyok a pályák, ez tény), de ettől függetlenül is képes a szemek gyönyörködtetésére – imádtam a börtönnél kiszaladni az udvarra, ahol elvakít a nap, és a hatalmas robbanások közt leomlik a torony, de ugyanígy szerettem az utcai bóklászást, vagy az óceánjárót, és a többi helyszínt. Talán csak a jellegtelenül szürke gyártól kaptam sikító frászt. Ami a legszebb: mindez ködösítés, akadozás, és minden egyéb megjelenítési problémától mentesen tárul elénk, hiába a hatalmas gyilkolás, hiába a sok-sok lövöldöző ellenfél és robbanó tereptárgy. Tényleg jópofa, és egy darabig szórakoztató is. Egészen addig, míg el nem unjuk a kemény nyolc pályát, mert hát akkor bizony új ötleteket kell bevetni. Mint például a multiplayer lehetőségét.









EGYEDÜL NEM AZ IGAZI…

Még ha ez így, ebben a formában nem is teljesen igaz, valljuk be nyugodt szívvel: hatalmas agytröszt volt, aki kitalálta a többes videojátékozást, majd mindezt továbbfejlesztette jelenlegi formájába. A Club esetében most ne is nagyon foglalkozzunk az osztott képernyős bulival (azt pikk-pakk kitapasztaljátok), jöjjön inkább a modernkori konzolozás nagy sikere, a világhálós tömeghalál.

A *Custom Match* esetében már meglévő játékokba társulhatsz be, itt láthatod a lehetőségeket, és hogy kinél hány játékos van jelenleg, a *Host Match* címszó alatt pedig Te magad generálhatsz új játékot, majd várhatod az arra jelentkezőket – a helyszíntől és a játékmódtól kezdve a maximum játékosszámig, játékidőig és fegyvercsoportig mindent beállíthatsz. A helyszínek természetesen ugyanazok, mint a normál, offline játék esetében, minimális eltérés csak a játékmódok esetében van, bár az is a megszokott panelekből építkezik.

A *Score Match* esetében mindenki-mindenki ellen van, és az nyer, aki a legtöbb pontot szerzi, a *Kill Match* pedig ugyanez, viszont a legtöbb halálért felelős személy a nyertes. Közkedvelt a *Hunter/Hunted*, amelynél az lesz a vad, aki először öl – ezután rá vadászik mindenki, avagy fel kell kötni a gatyeszt, és életünk utolsó pillanatáig annyi embert kell végleg elszenderíteni, ahányat csak tudunk.

Csapatjátékból jóval több van. A *Team Kill Match* ugyanaz, mint szimpla társa, csak ezúttal csapatok vannak (mintha Team Deathmatch lenne), a *Team Siege* esetében pedig az egyik csapat az adott területet védi a támadó csapattól. A *Team Skullshots*-nál meg kell találni az ellenséges társulat koponyatábláit, majd azokat el kell pusztítani. A maradék két módozat pedig egy közös ponttal rendelkezik, amely a „róka" névre hallgat. A *Team Capture* esetében a célszemélyt kell az ellenséges bázisra vinni (és közben védeni – de persze nem szabad engedni, hogy ugyanezt megtegye az ellenfél), a *Team Fox Hunt*nál viszont simán az ellenfél „rókájának" levadászása a cél, persze ismételten úgy, hogy a sajátnak ne essen baja.

Nagyjából ennyi, ami elmondható az online multiról, amely természetesen lényegesen többet nyújt a sima osztott képernyős változatnál. A játékmódok rendben vannak, a harcok izgalmasak, ámbár jobb lett volna, ha többen is elférnénk egy-egy helyen, és nem csak nyolcan. Ezen kívül minden rendben – mindenki fel és alá szaladgál, az emberek hullanak, mint a legyek, néha azt sem tudod, merre nézz. Bár néha zavaró az éledési pontok elhelyezése (előfordulhat, hogy egyből ellenfél közelében tersz magadhoz), szerencsére ez sem jelent túl gyakori problémát.

A LEFUTOTT TISZTELETKÖRÖK UTÁN

Amennyiben idáig jutottál a cikkben, felmerülhet a kérdés, vajon miért csak hét pont a játék, mikor ennyi pozitívum lett elmondva arról? A válasz egyszerű, hiszen a The Clubnak az erényei mellett nem kevés hátránya is akad. Először a szimpla jellemzők… A grafika azért szebb is lehetne a sokszor csőpályák (folyosó, folyosó, némi nyitott tér, majd ismét folyosó és folyosó) mellett… nem csúnya a végeredmény, sőt nekem iszonyatosan tetszik a játék vizuális stílusa (valami eszméletlenül dinamikus a kamera elhelyezése és kezelése is), ám azt nem hagyhatom szó nélkül, hogy ekkora terepeknél a gép szerintem jóval (!!) többre is képes lenne. Nagyon zavaró még a gyilkoló eszközök nulla fizikai hatása, és ugyanezek még gyengébb hanghatásai. Néha kifejezetten olyan érzésem volt, mintha játékfegyverekkel hadakoznánk a többi „harcossal". Ez pedig igencsak illúzióromboló tud lenni.

És ami kifejezetten a game ellen szól annak pozitívumai ellenére is (és ez egyben jó tulajdonsága is lenne): **ez tényleg csak egy agyatlan, árkád lövölde**. És hogy mi ezzel a baj? Mindössze annyi, hogy soknak találom érte a közel tizenhétezer forintot, mert hát annyit nem ér. *Egy hasonló kategóriájú program ésszerű ára olyan nyolcezer körül lenne,* mondjuk mint a Warhawk esetében. Megveszed, elborulva és őrült ábrázatot magadra öltve legyaksz mindenkit, majd valamennyi idő után ráunsz, és maximum néha veszed elő. Annyit mindez megérne, de a tényleges ára már kicsit sok. Én élveztem a vele töltött órákat, akár kilenc pontot is érne számomra, de nekem ingyen volt a tesztelés, így hazudnék, ha nyugodt szívvel ajánlgatnám. Így tehát árkád-rajongóknak és shooter elkötelezetteknek tudom ajánlani, de amúgy egyértelmű, hogy a The Club csak egy kis réteghez szól… azoknak, akik a játék stílusát kedvelők klubját alakítják.

Természetesen a két gépre készült verziók közt nincs eltérés, bár ha klasszikust akarok idézni, akkor annyit még hozzá tehetek, hogy az … verzió egy árnyalatnyival szebb. Hogy melyik, azt ki-ki döntse el maga, fanboyságának (fangörlségének) megfelelően. Jó vadászatot…

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

MARTIN BELESZÓL!

Modernkori shoot'em up, az a tipikus „mész aszt' lősz" kategória, amihez rendkívül komoly agytornáztatás szükségeltetik. Oké, nincs gáz, néha ilyen is kell. Bátran ajánlom azoknak a gamereknek, akiknek problémát okoz az „előre" irány és a „lövés" gomb használatán túl bármiféle komolyabb irányításkombináció használata.

THE CLUB

SEGA / BIZARRE CREATIONS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

PS3	1 - 4 játékos (2-8 online), 720p, mentés 1192 kb
X360	1 - 4 játékos (2-8 online) dd 5.1, 720p

✔ agyatlan árkád shooter, amely egészen ötletes
✘ csak egy árkád shooter, gyengén „muzsikáló" fegyverekkel

PS3 X360
7 pont

EGY ÉLET – EGY KOSÁR



Az egyik legfontosabb kitétel a videojátékok esetében maga az ötlet – a másik a minőség. Nincs ez másképp a sportjátékok esetében sem. Mindegy, hogy foci, hoki vagy baseball, vagy mint jelen esetben, kosárlabda, a minőség megkerülhetetlen tényező. Ez pedig egyrészt abból az elvárásból fakad, amit a géppel szemben támasztunk, tudván, hogy sokkal többre képes, mint amit adott esetben kihoztak belőle. Ezután a bevezető után már sejthetitek, hogy valami nincs rendben az **NBA 08**-cal.

Ezt a játékot már egyszer letesztéltem PS2-re amerikai NTSC verzióban, akkor NBA 08 The Life vol. 3 volt a címe. Tanakodtunk Martinnal, hogy ugyanarról a programról van-e szó, csak időközben a The Life szócska kikopott a játék címéből, vagy szimplán a tesztelt európai verzióknak (PS2, PS3) más az elnevezése. A dolog ennél is összetettebb, ugyanis úgy néz ki, nem véletlen a név leegyszerűsödés. Az NBA The Life arról szólt, hogy egy adott játékos szemszögéből éltük át az eseményeket, így bénácska sztori és edzésmunka is járt a program mellé, de a maga módján hangulatos volt. Nos, ezt hiába keressük a PS3-as változatban. Az NBA 08 PS3-as verziója így fölvállalja, hogy szemtől szembe megy a két riválisával, ugyanazokat a játékmódokat nyújtva, csak ahogy az lenni szokott, némileg másképp.

IDŐUTAZÁS

Gondoltam az első meccs rámegy az ismerkedésre, ez nem probléma. A játékosok, mintha valami csúszós olajon folynának, ezáltal kivesz minden dinamikát a játékból. Nem érzed, hogy a sportolók elindulnak, vagy megállnak, csak folynak, mintha víz alatt játszanál, ám erre a körülményre semmilyen jel nem utal. Az animációk is hiányosak; a labdavezetés még tetszetős, de a labda nélküli mozgásokban már akadnak furcsaságok, néhol mintha átmennének egymáson a figurák. Visszatérő elem a shot meter, a fejed fölött megjelenő negyedkör, mely segít a dobás végrehajtásában. A kezeléssel nincs különösebb gond, egészen könnyed, könnyű megbarátkozni vele már elsőre, de ez nem mentesíti fel a hiányosságok alól. A jobb oldali analóggal kényelmesen lehet figurázni, már ha rászorulunk, ugyanis legtöbb esetben, mint kés a vajon hámozzuk át magunkat a defense-en. Semmi ellenállást nem érezni, ez talán a legzavaróbb az egész játékban. Végül is nehéz eldönteni, hogy ez jó pont, vagy sem, de hajlok az utóbbira. A labdát rendkívül könnyű eladni, mintha legalábbis pénzt kapnának érte a játékosok. Az egész hasonló, mint a PS2-es változat irányítása, és ezzel azt hiszem minden elmondtam. Viszont nézzük a dolog jó oldalát: nincs is szükség arra a PS2 emulálásra, még a 40 GB-os gépek esetében sem.

Ha leltárba menne a cikk, könnyen letudnám a dolgot, így azonban megpróbáltam a szépséget megtalálni a NBA 08-ban.

MARTIN BELESZÓL!

Nem szép, de legalább harmatgyenge. Kizárólag kosárfanoknak... indokot nem tudok mondani, miért ajánlom nekik. Az EA és 2K riválisok mellett ez most nem rúg labdába.



Egy idő után találtam is valamit, ami egész jópofa. A program online részéről minden héten letölthetünk pár meccset, melyeket a valóságban lejátszottak: ezt a „Games of the Week" menüpont alatt keressétek. A lényeg természetesen az, hogy reprodukáljuk az adott meccsen nyújtott teljesítményeket. Mivel ez hetente frissül, így lényegében az egész idény során folyamatosan lehetőségünk van lejátszani a szezon legnagyobb meccseit. Bár igaz, már féltávon is túl vagyunk, sőt hamarosan kezdődik a rájátszás, így ezt a funkciót, ha valaki most szerzi be a játékot, már csak visszamenőleg tudja majd kiélvezni. Az ötlet azonban így is frankó, és a jövő évre nézve bíztató, hisz nagy valószínűséggel a jövő évi változatban is benne szerepel majd ez a feature. Kár, hogy nem két éve jött ez a program, azt a bizonyos 81 pontos meccset szívesen újraéltem volna.

A liga menü teljesen hiányos, ha valaki GM-kedni szeret, mindenképp kerülje a programot. Nincs franchise mód, igazolni, cserélni bárkit bárkire lehet, a fizetésekkel abszolút nem számol a gép. Bárki bármilyen álomcsapatot összerakhat pillanatok alatt. Talán javít valamicskét a felemás megítélésen az a pár minijáték, ami letagadhatatlanul a The Life-ból jött át. A menü is tetszetős, a zene viszont abszolút semmitmondó, pár jó számmal. Ezt sem igazán értem, valami nincs rendben a Sony csekkfüzetével?

KISPADRA!

A Sony már jó pár éve próbálkozik a saját NBA sorozatával, és érdekes látni ezt a hol közepes, hol színvonal alatti teljesítményt. Az ember azt gondolná, egy ilyen cég kisujjából ráz ki egy kosaras programot valamelyik stúdiójából, de az a kérdés is felmerül bennem, hogy egyáltalán miért van szükségük saját NBA franchise-ra? A Sega volt ilyen helyzetben, amikor az EA





nem akart megjelentetni rá semmit, és így indult útjára a 2K sorozat, amely mellesleg a mai napig a legjobbnak bizonyul.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy külföldön meglepően jó értékelések is születtek a game-ről, legfőképpen a grafikát dicsérve, ami számomra homály. Tény, hogy van valami megkapó a játékban, ahogy nem próbál meg többnek látszani, mint egy sima kosaras progi, de ma már úgy gondolom, a minőségi prezentáció hozzátartozik a sportprogramokhoz.

Csak akkor gondolkodj a megvételén, ha különleges vonzalmat érzel a régi vágású, leegyszerűsített sportjátékok iránt. Még mindig akkor jársz a legjobban, ha a PSP-s változatot markolod fel, de ha mindenáron PS3-on akarsz kosarazni, egyszerű: válaszd az NBA 2K8-at.

B

NBA 08

SONY
MÁS VERZIÓ: PSP

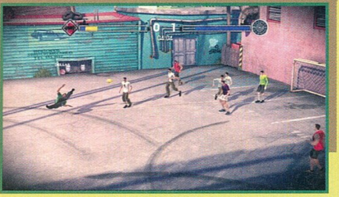
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

PS2	1–4 játékos (2 online), memóriakártya 8 mb, multitap
PS3	1–4 játékos (2 online), 720p/1080p

✔ games of the week
X elég lett volna csak ps2-re kiadni

PS2 PS3
5 pont

ZSUGAZSONGLŐRÖK







Az internetet pár hónapja már bejárták a **Fifa Street 3**-ból kiszűrődő előzetes képek, amin egy csomó nagyfogú, nagyszemű, nagyorrú, kissé debil kinézetű figura volt látható melegítőben. Az ember ezen screenshotok láttán először azt gondolta magában, hogy „Ez valami vicc?”, aztán végül is megbarátkozott vele, hisz a Fifa Street mindig is ezt a kissé komolytalan attitűdöt sugározta. A készterméket látva viszont úgy tűnik, az egész inkább csak reklámfogás volt, mivel a játékban közel sem tűnnek ennyire karakteresnek a figurák, ehelyett teljesen normál emberszabásúaknak. Mondjuk van egy pár focista, akiről nem tudnám megmondani, melyik a karikatúra és melyik az eredeti…

A Fifa Streettel kapcsolatban annyi személyeset még el kell mondanom, hogy mindig fájdalmas arccal szemléltem, ahogy minden egyes cikkíró lehúzta ezt a játékot, mondván nem igazi foci. Nem, valóban nem az. Szürreális, enyhén pszichedelikus, képzelet szülte kispályás foci ez, a világ legjobbjainak a főszereplésével. Mellesleg állati szórakoztató.

A FOCI NAPOS OLDALA

A játék látszólag a szamba jegyében fogant, ami nem meglepő, ha a származási országot tekintjük – ami ugyanaz, ahonnan a legjobb focisták is jönnek. Az irányításon nincs mit magyarázni, ha valaki játszott már Fifa Street játékkal. Egy kicsit barátkozni kell vele, de amúgy rendkívül egyszerű, mindvégig könnyed, még a Ronaldo-Rooney „dagadtkommandót” vezérelve is úgy érezhetjük, hogy szambatáncosok vagyunk és szinte fejen állva is gólt szerzünk. A képességek és posztok között, ha minimálisan is, de vannak különbségek, egy jobb csatárral lazán vagdossuk a gólokat, egy playmakerrel pedig szemkápráztató passzokat eresztünk meg a társunknak, a tricksterrel pedig… nos adjátok oda neki a labdát, és majd meglátjátok.

Árkádfoci és az árkád most szó szerint vehető. Ez az a játék, amitől egy játékteremben érezheted magad. Könnyed kontroll, akcióközpontúság, dögös bemondások: ebből, akik ismernek már valamennyire sejthetik, hogy enyhe elfogultságot érzek a játék iránt. Végre egy game, amelyik nem tököl, nem magyaráz, és nem kínoz béna átvezetőkkel, ehelyett egyből a dinamikus akcióé a főszerep. További érdekesség, mely a játéktermi jegyeket erősíti, hogy itt is continue-ink vannak. Ikertesója is lehetne a tavaly megjelent NBA Street Homecourtnak, ha azonos sportágat képviselnének. Hozzáteszem, annak a színvonalát a Fifa azért nem éri el.

Az egyszerű szisztéma azért olyan játékokra is lehetőséget ad, mint hogy pl. kicsábítjuk a kapust a posztjáról, majd legurítjuk a társunknak a lasztit, aki simán bevágja az üres kapuba, ha meg megemeljük neki a passzt, máris zúdul a fejes a kapuba. Ha ügyesen játszol, a helyzetnek megfelelően akrobatikus mutatványokat és egyéb látványos trükköket hajtasz végre, mindehhez persze nem árt, ha megvan a Gamebreakered. Ja igen, a Gamebreaker!

A jobb analóg szolgál a cselezésre, és eközben folyamatosan töltődik föl a csíkunk, de mindez csak kapura lövésnél aktiválódik. Jó dolog, hogy a sarokban trükközve nem tudjuk föltornázni olyan magasra, az akció közbeni cselezés ellenben nagyon sokat számít. A Gamebreakert ügyesen átvariálták, mivel itt nehezen lehet 30-40 pontot szerezni, mint a kosárlabdában, így az elveszített labdák után a GB nem úszik el rögtön, csak csökkenni kezd. A Gamebreaker segítségével aztán a pálya szinte bármelyik részéről tüzelhetsz, és úgy általában, mindenki szupermenné válik, amíg a hatása tart. Figyeljünk, ha gólt kapunk, oda az egész!

Negatívumként említhető meg, hogy a kamera időnként lemarad az akcióról, valamint a single player se valami tartalmas. A gépi csapatokat különböző felosztásban tálalja a gép, és sorba lehet megnyitni őket, akikből aztán egy álomcsapatot is kedvetekre összeállíthattok. Egy ilyen játék esetében persze nem az egyjátékos módról kell ódákat zengeni, hanem a többjátékos és az online módozatról, mely utóbbi ez esetben igen impozáns. Ez örömteli, hiszen bármennyire is élvezetes a játék, azért egyedül hamar ráunna az ember. Online az összes játéktípus fogad minket, ami egyjátékos módban is van.

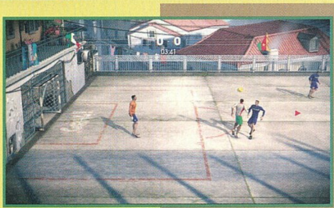
Nem tudom mennyire volt jó ötlet ez az új megjelenítés, ugyanis ez a program talán egyetlen kifogásolható pontja. Nekem teljesen megfelelt az eddigi stíl, ez az új is frankó, de egyben vissza is vett a látványból, valahogy olyan sekélyes az egész, azt hiszem nem túlzok, hogy nyugodtan mehetne akár Wii-re is, csak kisebb felbontásban. A focisták animációja azonban teljesen emberi, ha belefeledkezünk a játékba, szinte kint érezhetjük magunkat a betonon, a szabadban játszva. Mert ez a játék erről szól, még ha azt is kell mondanom, amit a korábbi években már sokan elmondtak róla: lehetett volna jobb is.

A zenéjéről csak felsőfokban tudok beszélni, rég hallottam ennyire egységes, a hangulathoz illő soundtracket, a népzenei elemektől kezdve az elektronikán át mindent felvonultat, sokszor a kettőt ötvözi.

FIFASZTRÍÍÍT

Valamiért a Fifa Street nekem mindig a gondtalan nyarat juttatja eszembe. Olyan ronaldinhós meg joga bonitós, szórakoztató, kreatív és pörgős. A játékmenet szerintem valamelyest javult, a grafika felemás, a single player kissé rövid, de itt egy tipp: ezt a játékot nem single playerben kell játszani.

B







MARTIN BELESZÓL!

Szerintem ez egy olyan focijáték, amit leginkább „mókafociként” lehet aposztrofálni. Ez nem Fifa és nem Pro Evo. Nem feltétlenül fociprogram rajongóknak készült: inkább olyanoknak, akik szívesen rúgnák a bőrt mindenféle kötöttség nélkül, akár egészen extrém szabályok között. Többjátékos módban elég szórakoztató kis marhaság.

FIFA STREET 3

EA
MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3	1-7 játékos (2-8 online) 720p/1080p, mentés 144 kb
X360	1- 4 játékos (2-4 coop, 2-8 online), 720p/1080p, mentés 120 kb

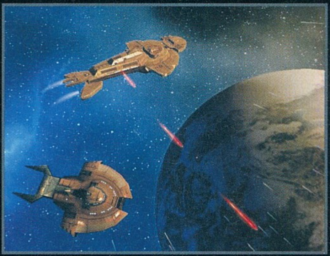
✔ bulijáték, felhőtlen hangulat
X viszonylag kevés tartalommal

PS3 X360
7 pont









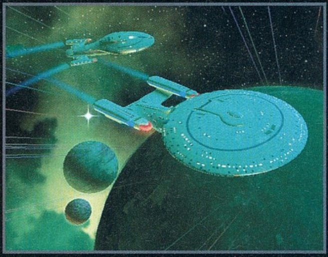
Íme, eljött minden harcos kedvű Star Trek rajongó álma! Nincs többé gyengeség, nem kell tárgyalásokkal kiröhögtetni magunkat a klingonok előtt, nincs finomkodás a romulánokkal! Fézerágyúk vannak és fotontorpedók, űrállomások, szuperfegyverek és hadiflották! A türelmetlenek a főmenüből is egyből mehetnek a csatába, ahol a már jól bevált arcade ütközetben bizonyíthatnak a Skirmish módban. Itt az ST Encounters-ben ismertetetthez igen hasonló, külső nézetes és célzószkenneres lövöldözésben lehet részünk, miután kiválasztottuk a fajunkat a 12 lehetségesből (3 kezdéskor még lockolva van), megbíztuk az admirálisunkat, és beállítottuk az erőviszonyokat a két flotta között.

No, de a játéknak most nem csak az öldöklés a lényege, sőt, a főjátékban nem is kötelező manuálisan levezetni a csatákat, ugyanis a Conquest alapjait tekintve egy jó kis stratégiai game. Ez mondjuk jó, és sejtettem is, hogy a Bethesda nem csinál valami egyszerű ST feldolgozást (bár az Encounters nem volt túl intellektuális). Kampányban imigyen a fő célunk az egész galaxis uralma, elfoglalva és megvédelmezve a fő stratégiai pontokat. Ez is fajválasztással indul, ahol természetesen mindegyiknek külön gyengéi és erősségei vannak, no meg persze mások a speciális überfegyverek is. Kinevezhetjük a kezdő flottánk admirálisát, egy és öt között állíthatunk be ellenséget magunknak, valamint ezek faját és a nehézségi szintet is mi határozzuk meg. Eme szint nem csak a reánk váró veszedelmeket jelenti, hanem a kezdő anyagi tőkénket és azt, hogy hány bolygórendszerre terjed ki a látóterünk (Fog of War), ami elég fontos a taktikázáshoz és csapatösszevonásokhoz. Maga a játékmenet körökre osztott, mint általában a fejlesztős cuccok. Minden körben lehetőségünk van mozgatni a csapatokat, de ennél érdekesebb a stratégiai és építkezős rész. Minden bolygónál lehet ugyanis építeni egy űrbázist, védelmi rendszereket telepíteni, bányász kolóniát létrehozni a több bevétel érdekében, vagy kutatóbázist a jobb fegyverrendszerek miatt. Csillagbázisból kétfélét is tudunk, egy kisebb kapacitásút, ami csak a szomszédos rendszereket tudja szkennelni, valamint egy nagyobbat, ami természetesen jobb fegyverekkel rendelkezik és nagyobb a látótávolsága is. Ezeknél lehet új flottákat is csinálni, amihez persze új admirálist kell rendelnünk a még szabad kapacitásúakból.

Összesen hat hajót készíthetünk a parancsnoki mellé, amik három osztályból kerülnek ki, és jól ismertek a trekkereknek. Az első a mozgékony, de kis harci értékű modell, amit a közepes, kiegyensúlyozott értékekkel bíró és persze drágább követ, majd a legnagyobbak jönnek, amiket föderációs részről például a Galaxy Class személyesít meg. Megtehetjük azt is persze, hogy az adott körben csak várakozunk, hogy növeljük a pénzalapunkat, vagy várjuk az aktuális fejlesztés befejeződését. Az építkezős és egyéb képernyőkkel szerintem mindenki el fog boldogulni, mert elég kevés lehetőségünk van, ám ez bizonyos szempontból jó is, mivel nem kell órákat töltenünk egy-egy lépésünk elgondolásával. Emiatt szerintem ebből nagyon jó PSP játékot lehetne csinálni, hiszen egyszerű, de emellett azért kellően van benne stratégiai lehetőség is, a harcot nem is említve.

No, de mi történik, ha harcra kerül a sor? Itt is van azért választási lehetőség, nem kell egyből az arcade részben megismert kézi vezérlést választani. Először is nyugodtan tanulmányozzuk a képernyőt, ahol ikonokkal ábrázolva láthatjuk a hajókat és egyéb létesítményeket, a harci értékeikkel együtt. Ha úgy gondoljuk, hogy van esélyünk vagy nincs más lehetőség, mert mondjuk az utolsó bázisunkat tartjuk, akkor kérhetünk azonnali eredményt (Instant), ahol a kalkulált értékek szerint máris megkapjuk az eredményt, vagy lehet szimulált csata (Sim), ahol maradnak az ikonok, de figyelemmel követhetjük a csata alakulását. Győzelem esetén az aktuális admirális nyer némi tapasztalati pontot, ami a fejlődési rendszerhez tartozik, és például +30% támadási értéket meg ilyesmiket kaphat általa. Nos, kb. ennyit lehet elmondani a játékról, ami nem tűnik soknak, de a termék ára sem az. Viszont egy ilyen budget árhoz képest elég jól sikerült anyagról van szó, mert ugyan történetet nekünk kell hozzá kitalálni, de mind a harcban, mind pedig a stratégiázásban kiélhetjük elfojtott vágyainkat. Pláne, hogy nem minden bolygó egyforma a rácsozaton, mert vannak pl. érclelőhelyek ahol több a bevétele a bányászkolóniának, vagy más különlegesség, amit jól ki lehet használni, ha okosak vagyunk. Grafikailag nem nagy cucc a dolog, de hát az űrben nem sok minden található, amit sok poligonnal meg effektekkel lehetne modellezni. Átvezető anim se sok van, ellenben minden faj más rádióforgalmazást bonyolít le, ami jó hangulati tényező. Sztárokat ne keressünk, ez nem ilyen sorozat átirat, de gondolom hozzájárult a csökkentett árfekvéshez a licenc nélküli állapot. Nekem kellemes csalódás volt a **Conquest**, és szerintem másoknak is az lesz, ha bírják a Star Trek univerzumot, és van még használatban lévő PS2 a háztartásban.

Dzson Kirk



MARTIN BELESZÓL!

Star Trek rajongóknak biztos marha élvezetes – csak hát hol vannak olyanok? Lejárt lemez ez már, rég lejárt.

STAR TREK: CONQUEST

BETHESDA SOFTWORKS
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb (151 kb)

✔ star trek, jó csaták és használható stratégiai rész
X egy picike bonyolítás még belefért volna

6 pont

MÉRETES LÉNYEGES

Új divat ütötte fel a fejét a piacon. Eddig ugyanis az volt az általános, hogy PS2 sikercímeket vittek át a hordozható gépre, ám most két olyan game is van nálam, amit onnan hoztak át ide. Ez végül is jó, mert akit érdekel mondjuk a Ratchet, az minek vegyen csak ezért egy PSP-t, ha amúgy nem tudja kihasználni a kis szupergépet, mert mondjuk negyed óránvira lakik a munkahelyétől. A Lombax-robot formáció sikeréhez az első perctől nem fért kétség, vagyis már csak az a kérdés, hogy mennyire tudták feljavítani a szerényebb körülmények közé tervezett dolgokat. A játékot egyébiránt ugyanaz gyártotta le, mint az eredetit, tehát nem Insomniac munka – bár a High Impact emberei jórészt onnan származtattak a cégbe. Természetesen a nagygép több erőforrást kínál, így egyértelmű volt a részletesebb modellezés, nagyobb textúrák, jobb fényeffekteket is kaptunk, no meg több dolog van a pályákon, és persze nagyfelbontású minden (a kis LCD-hez mérten persze).

Az alaptörténet és a pályák persze maradtak ugyanazok, így a gonoszok által elrabolt kislány nyomában járunk, összeakadva a hülye Quark kapitánnyal, és kiderítve, mi az a fura object, amit a lány hűlt helyén találtunk. Előrehaladva aztán találkozunk a technomitekkel, szóval afféle hiányzó történelmi szálnak is felfoghatjuk a gamét. Mivel szeretem a sorozatot, így kíváncsiságból eljátszogattam vele jó darabig, és bár az emlékeim megkoptak a régi RC játékokat illetően, de mintha azok szebbek lettek volna. Talán amiatt van, hogy nem kifejezetten a PS2 hardver volt a cél, és utólag ragasztottak hozzá ezt meg azt, de ettől még megerőltethették volna jobban magukat a fejlesztők. Már az első pálya is picit sivárnak tűnik, igaz, ez egy tengerpart homokkal, nem valami beépített környék. Jött a kislány, én követtem, lecsaptam a robotrákokat, robotpókokat, lebegő robotőröket, hawaii-inges robotlakosokat, de nem volt meg a tipikus elégedettségi feeling. A kamerakezelés szerencsére sima volt és egyéb baj sem jelentkezett, valamint ha PSP-zés után néztem volna meg, akkor is más lenne a helyzet – de ez már PS2 változat, így a többi PS2 játékhoz kell hasonlítgatom. Szóval mentem tovább, és mikor a kis szigetek között kellett utazgatnom a csónakkal, akkor meg a vizet kezdtem ócsárolni. A pár extra madár meg cápaféle sem tudott feldobni, és még csak azt sem mondhatom, hogy elkényelmesedtem a PS3 mellett, mert direkt betettem a legutolsó Insomniac gyártotta játékot, és a Size Matters bizony a legelső kiadáshoz állt közelebb, mint ahhoz. A második bolygó már színesebb volt azért, bár dzsungel neve ellenére inkább őszi lombhullást idézett. Jöttek ilyen sárgás vakondszerű őslakosok karddal, tüskéket lövöldöző dinoszaurusz macska, meg pollent köpő húsevő növény, szóval minden volt, ami kell egy ilyen bolygókra osztott univerzumban. Csak hangulat nem, legalábbis felfokozott várakozásaimnak megfelelő mértékben. Talán belefásultam? Végül is az évi rendszerességgel kiadott játékokat mind végigjátszottam, és talán valahol itt kéne abbahagyni...

Na jó, PS3-ra még jöhet egy rész, de ha nem erősítenek bele a történeti részbe, akkor hiába a csicsás és szép grafika, unalomba fullad a sorozat. Vagy lehetne a kis távirányítós robotkáknak nagyobb teret adni, meg ilyesmik. Ők persze ebben a részben is szerepelnek, akárcsak a sínen csúszás és a többi jól ismert lehetőség. Sőt, multizni is lehet! Egymás ellen, vagy pedig kooperálva, osztott képernyőn Iron Lombax vagy Capture the Flag szabályok szerint. Persze a zászlólopásos harc csak versusban érhető el értelemszerűen. Sima egymás elleni multijátékban pediglen az a célunk, ha valaki nem tudná, hogy különféle feladatokat kell megcsinálni, és persze a másikat ebben minél hatékonyabban megakadályozni. Sajnos az osztott képernyős megjelenítés már kifejezetten ronda volt, és ennek sem a PS2 az oka, mert láttunk azért használható 4 playeres játékokat is. No mindegy.

Eme részt kinek is ajánljam? Akinek megvan PSP-n, annak nem, az biztos, mert annyival nem nyújt többet, maximum hogy a Dualshockon ott van rendesen a második analóg kar. Talán aki gyűjti a lombaxlény kalandjait, vagy csak kíváncsi az új fajjal történő első találkozásra. Esetleg hardcore RC fan. Vagy a tesója az. Én erre már nem adnék ki sok pénzt, maximum akkor venném fontolóra a dolgot, ha egy ideig még nem tervezném a PS3 vásárlást. Sajnos az asztali mezőnyben ez játék nekem csak 7 pontot ért, jóindulattal.

Dzsonbax













MARTIN BELESZÓL!

Most mondhatnám, hogy örüljünk neki, hogy egyáltalán még jönnek PS2-re ilyen minőségű cuccok, de nem mondom, mert nem kenyerem a nyálverés. Nem rossz game, és talán többet is adhattunk volna neki, mint 7, abban az esetben, ha nem lett volna jó pár Ratchet cím korábban, amik ennél jobban sikerültek. Ha csak PS2-m lenne, én mindenképpen megvenném, egyébként felejtős.

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

SONY
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb (339 kb)

✔ a ratchet téma elég hálás
X ez csak felhúzás, nem igazi ps2 minőség

7 pont

VÉG NÉLKÜLI BOHÓCKODÁS



A TM játéksorozat nosztalgikus értékekkel bír, hiszen a Playstationön 1995 vége felé bemutatkozó résszel együtt szerintem ez a kilencedik járműháborús játék. Ám az örömünk nem felhőtlen, hiszen ez sem egy kimondottam PS2-re készített rész, hanem a kis lapos PSP-ről áthozott és némileg feltuningolt portolás. Ez sajnos ugyanazt jelenti, mint a Ratchet esetében, vagyis a game minősége nem igazán éri el a legutóbbi, direkt nagygépre kiadott TM minőségét. Érdekesség viszont a két új játékrész, amiből végül is csak az egyik játék, a másik a bónusz anyagok között fellelhető bohóctúra. Itt a lángoló fejű és brutál kinézetű Sweettel mehetünk egy elhanyagolt börtönfélében, összegyűjtve a 29 bohócfejet, amik egy-egy fejlesztői kommentet tartalmaznak. Először örültem, mert lehet a bohóccal ütni, és gondoltam lesz valami verekedés is, de végül csak haladni kellett. A másik külön rész a Black Lost Levels, ami mint a neve is mutatja, a Black olyan pályáit tartalmazza, amik végül nem kerültek be az adott játékba. Itt hat szinten keresztül nyírhatjuk ki változatos módszerekkel ellenfeleinket, hogy a végén elolvashassunk egy misztikus jegyzetet a volt munkatársaktól. Ez jó húzás volt, mert mégis kap az ember valami pluszt, és hát dicséretes dolog, hogy a régebbi gépre még kijönnek ilyen klasszikusok is.

A főjátékban a helyzet a PSP verzióhoz képest változatlan, bár multizni csak osztott képernyőn lehet, nincs netes, gép-gép elleni küzdelem. Így ha humán ellenfelet akarunk kicsinálni, marad a deathmatch, illetve ha nincsenek ellenséges szándékaink, akár kooperálva a gép ellen is nyomhatjuk vele. Hm, mekkora partikat toltunk egymás ellen anno PS-en... De most csak önmagammal tudtam játszani (a multiban, úgy értem), és azt mondom, hogy az osztott képernyős mókázások ideje tényleg lejárófélben van, mert még a kényszerűen csökkentett környezetben is alig látni valamit, csak hogy megy egy piros kocka meg egy kisebb kék kocka előttem, majd valami maszat kerül a képernyőre robbanás címén.

Szinglizéskor három lehetőségünk van: a hagyományos történet végigvitele, egy challenge, ahol mi választunk pályát és ellenfeleket, valamint egy kieséses rendszerű endurance futam. A járművek és karakterek régi ismerősei annak, aki metálozott már. A veterán bohóc a fagyiskocsival, koponyafejű motoros, rendőrök, katona a moddolt hummerrel, szóval lehet válogatni. Természetesen a nehéz kocsik lassúságát az erejük kompenzálja, míg a motoros ugyan fürge, de ha odanyomkodjuk a falhoz valami nagy döggel, azt nem nagyon bírja sokáig. Fegyverek tekintetében sem tudok újdonsággal szolgálni, vagyis vannak rakétáink, bombáink, aknáink, az elmaradhatatlan túlmelegedős gépfegyver, és persze a járművenként változó speciális cucc.

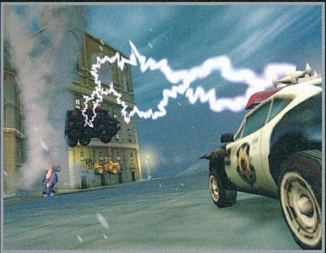
A történet egy stadionban kezdődik, ahol szerintem maga Calypso indítja útjára a földrészeken át tartó harcot, de ebben most nem vagyok biztos. Ez tipikus lapos pálya, ahol vígan kergetőzhetünk, vagy menekülhetünk be a hátsó helyiségekbe a plusz munícióként. A sorozat jó szokásához híven elég sok mindent fel lehet robbantani vagy egyéb módon megsemmisíteni, tehát a rombolás élvezete sem marad el. A stadionban díszítményként egy rockbanda is játszik a pódiumon, de sajnos őket hiába próbáltam meg lőni (vagy csak én voltam a béna). Ezután a Los Angeles-i zöldövezet következett, ahol az autópályákon civil kocsik között kergettem a többieket, vagy ők engem. A díszítményként szolgáló hegyen nagy LA Woods felirat figyelt, középen pedig sárga munkagépek várták elkerülhetetlen felrobbanásukat. Innen már két irányba lehet menni opcionálisan, Egyiptom, illetve Párizs körzetébe. Egyiptom szép, van piramis meg Szfinx, valami csatorna, ami gondolom a Nílus akar lenni, meg pálmafák. A franciáknál pedig tangóharmonikás aláfestéssel száguldozhatunk az Eiffel-torony alatt, dönthetjük fel a padokat és asztalokat, meg mehetünk az ugyancsak szabvány csatornaként ábrázolt Szajna medrében.

A játék kinézetét viszont nagyon szépnek találtam, kontrasztos, élénk színek, gyors nagyon és nem is rángat be sehol. Sőt, mintha szebb lenne a Ratchet aktuális portjánál is, szóval a team kitett magáért. Persze, itt is elmondhatnám, hogy több object jobb lenne megy ilyenek, de a hiányuk nem annyira feltűnő, mint a lombaxos történetben. Ha mondjuk még lenne benne pár extra pálya vagy ilyesmi, jobban lelkendeznék, de a végeredmény így is határozottan kellemes lett. Végezetül megint csak azt tudom mondani, amit a Ratchet játéknál. Bár a gaméban vannak plusz kontentek az elveszett pályák meg a bohócos mászka képében, de grafikai javulást nem láthatunk a régebbi stuffokhoz képest, és a főjáték is maradt teljesen ugyanaz. Ezeket a tényeket figyelembe véve a régi TM rajongóknak ajánlhatom a játékot, akik gyűjtik a motorizált erőszak példányait, vagy tetszik nekik, de nincs PSP-jük. Én inkább a PS3-mas metált várom nagy szeretettel, természetesen nem elfelejtve az eddigi részek érdemeit sem.

Sweet Dzson







MARTIN BELESZÓL!

Tisztelem és becsülöm a Sony-t, hogy nem hagyják csak úgy megdögleni a PS2-t, illetve továbbra is támogatják a PS2 tulajokat, de valahol úgy érzem, ez a game úgy született, mint az a vasárnapi vacsora, amit a hétvégi ebédek maradékából ütnek össze. Nem kell leköpködni, ezzel nem a játékot akarom minősíteni, nincs vele semmi baj – inkább csak a szándékot.

TWISTED METAL: HEAD-ON: EXTRA TWISTED EDITION

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

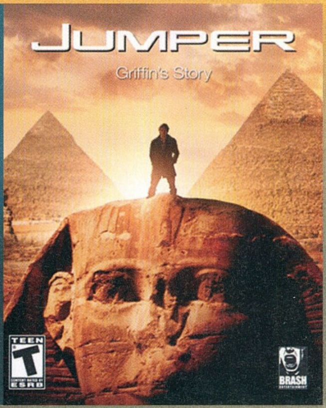
1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb (88 kb)

✔ eredeti tm játék
X nem hozták fel eléggé a ps2 szintjére

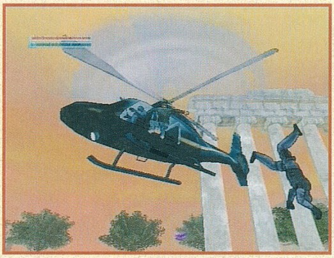
7 pont

HIPERUGRÁS!





Egészen meglepő volt, micsoda hype kerekedett a legújabb PS2-es akciójáték alapjául szolgáló film, a Jumper (magyarul Hipervándor) körül. Elhozván a programot sejtelmem sem volt mi ez, aztán hamar kiderült, hogy a net ettől a filmtől hangos. Népszerűek manapság a „szuperhősös" filmek, bizonyítja ezt az X-Men, vagy a Hősök népszerűsége is. A Hipervándor ezt a népszerűséget akarja kihasználni. A film főhőse David, aki képes bárhová elteleportálni, így észrevétlenül mozogni a Földön. A dolog azonban nem ilyen egyszerű, egyrészt, mert vannak rajta kívül is hasonló képességgel megáldott emberek, másrészt úgynevezett Lovagok is, akik a hipervándorok (jumperek) kiirtására szakosodtak. Az összecsapás végeredménye háború, melybe főhősünk is belekeveredik (ennyi tiszta nekem a történetből, amikor ti ezeket a sorokat olvassátok, már látható a film a mozikban).





MARTIN BELESZÓL!

Jó játék ez, csak pénzt ne adjatok érte. Remélem a filmben legalább van valami szép, fiatal bombázó csaj, aki levetkőzik.

Az alapanyag azonban jóval régebbi, mint azt elsőre gondolnánk, ugyanis Steven Gould 1992-es regényére épít, melynek sajnos nem készült magyar fordítása. Az alapötlet tehát vonzóvá teszi a filmet, továbbá a szereposztása is nagyon ígéretes. Davidet ugyanis Hayden Christensen játssza, akit sajnos vagy szerencsére (ki-ki döntse el) Anakin Skywalker szerepében ismerhettünk meg. Rajta kívül húzónév David nagy ellenfele, a szőkített hajú Samuel L. Jackson, akit gondolom nem kell bemutatnunk. Bár a filmet jelenleg még nem láttam, ha hihetünk a kritikusoknak, akkor egy korrekt alapötletű, ám mégis hiányos, egyesek szerint csapnivaló alkotásról beszélhetünk. (Nagyon király viszont a film trailere, illetve plakátja, ahol az egyiptomi piramisok között áll David, szfinx tetején.)

Egy ilyen nagyságrendű produkció (kb. 80 milliót költöttek rá) felépítésében kulcsszerepet játszik a videojáték ipar, így a film kapott egy PS2-es (illetve 360-as és Wii-s) feldolgozást. A helyzet azonban nem túl rózsás. Az egyébként is harmatos filmes megvalósítás mellett a stuff egyszerűen **tragédia**. Hiába szállítottam le elvárásaimat, gondolván a filmes játékadaptációk rendszeres hiányosságaira, ez sem segített, a **Jumper** még az egyszerű középszintet sem éri el. A program első néhány pályájától kezdve már-már ordítóan kilógott a lóláb, tanúskodva arról, igazából egy marketingtermékkel, nem egy videojátékkal állunk szemben. Egy játéknak, pláne ha akcióprogramról van szó, van története, jól irányítható, remek a grafikája, végiggondoltan felépített pályákat találunk benne és izgalmas harcokat. Azonban ezek az elemek egy marketingfogás esetében csak felesleges, sokszor zavaró kellékek, így elhagyhatóak. Itt a lényeg, hogy a felhype-olt gamer a film megtekintése után azonnal rohanjon megvenni a gamer játékot. Én azonban óva intenék mindenkit ettől a tévedéstől! És ezt abban az esetben is tartom, ha esetleg tetszett a film, esetleg úgy érzed rajongója lettél, mivel az említett kellékek hiánya játszhatatlanná teszi az anyagot. A történet még úgy ahogy jelen van a programban (a film egyik szereplőjét Griffint fogjuk alakítani), de teljesen érdektelenül lett belé plántálva. Az alcímből egyértelműen kiderül, hogy az gémet a film történetének egyfajta kiegészítéséül szánhatták, de a dolog nem sikerült. Annyira lapos és unalmas lett, hogy nem hiszem, bárkit is le tudna hosszabb távon kötni. De itt még éreztem egy minimális pozitív szándékot, ami az progi többi részéről már nem mondható el, mivel az irányítás és a pályák esetében nem találtam ilyet. Előbbi kapcsán a „káosz" szó jut eszembe. Rendkívül nehéz betájolni, hova szeretnénk teleportálni, a kamera össze-vissza csapkod, a harc pedig nem áll másból, mint értelmetlen vagdalkozásból. Utóbbi elképesztően unalmassá teszi a játékot, mivel sokszor az ellenfelek újra termelődnek és alig győzzük őket kiirtani. Ötletes dolog, hogy tudunk teleportálgatni a pályán, csak az a gond, hogy egyedül föld közelében tudunk ugrásokat végrehajtani. A szabadságunk a lehető legszűkebbre szabták, ami teljes mértékben ütközik a film alapkoncepciójával. Sokkal jobb lett volna, ha szabadon használhatjuk képességeinket, persze ehhez a pályákat is át kellett volna tervezni. Ezek a szűk, folyosószerű szintek nem is alkalmasak arra, hogy kiéljük teleportáló hajlamainkat. A megvalósítás is távol áll a tökéletestől. A grafika minimálisan sem törekszik kielégíteni a PS2-es szintet, kb. a régi PS1-es játékokat idézi pixelek nélkül.



Összességében én ennyire igénytelenül összerakott akciójátékot már régen nem láttam. Beszerzését senkinek sem ajánlom, mert egy bosszantó, sőt idegesítő programot kapunk. Tipikus példáját annak, milyennek nem szabad lenni egy filmes játék adaptációnak.

V. Miki



JUMPER: GRIFFIN'S STORY

BRASH ENTERTAINTMENT
MÁS VERZIÓ: X360, WII

grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1 játékos

✔ az első néhány perc érdekes
X játszhatatlan, unalmas és érdektelen

2 pont

576 KByte ÜZLETEK *itt játszva vásárolhatsz*

internetes rendelés
www.576.hu

telefonos rendelés
06 70 365 0385

ÜZLETEINK BUDAPESTEN

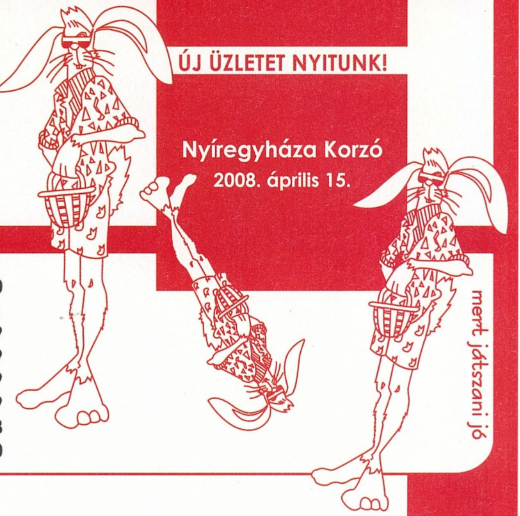
Arena Plaza	06 1 324 7004
Árkád	06 1 434 8076
Campona	06 1 424 3424
Duna Plaza	06 1 239 2858
Europark	06 1 280 9585
Mammut II	06 1 345 8076
Pólus Center	06 1 419 4117
WestEnd	06 1 238 7576

ÜZLETEINK VIDÉKEN

Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 70 967 0921
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 328 119
Nagykanizsa Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440

ÚJ ÜZLETET NYITUNK!

Nyíregyháza Korzó
2008. április 15.



SZÍNES ÉS KÉPES!

Előfizetés

Előfizetni lehet:
- Személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
- Postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk) Comgame Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24.

Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!
További információért hívd a 06 70 365 0385 telefonszámot!

576 KONZOL

SZÍNES ÉS KÉPES!

ajándék

Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között! (Amíg a készlet tart.)

SZÍNES ÉS KÉPES!

3.799.- 1/2 évre **6.999.-** 1 évre

20% kedvezmény

SZÍNES ÉS KÉPES!


576 KONZO
Wii

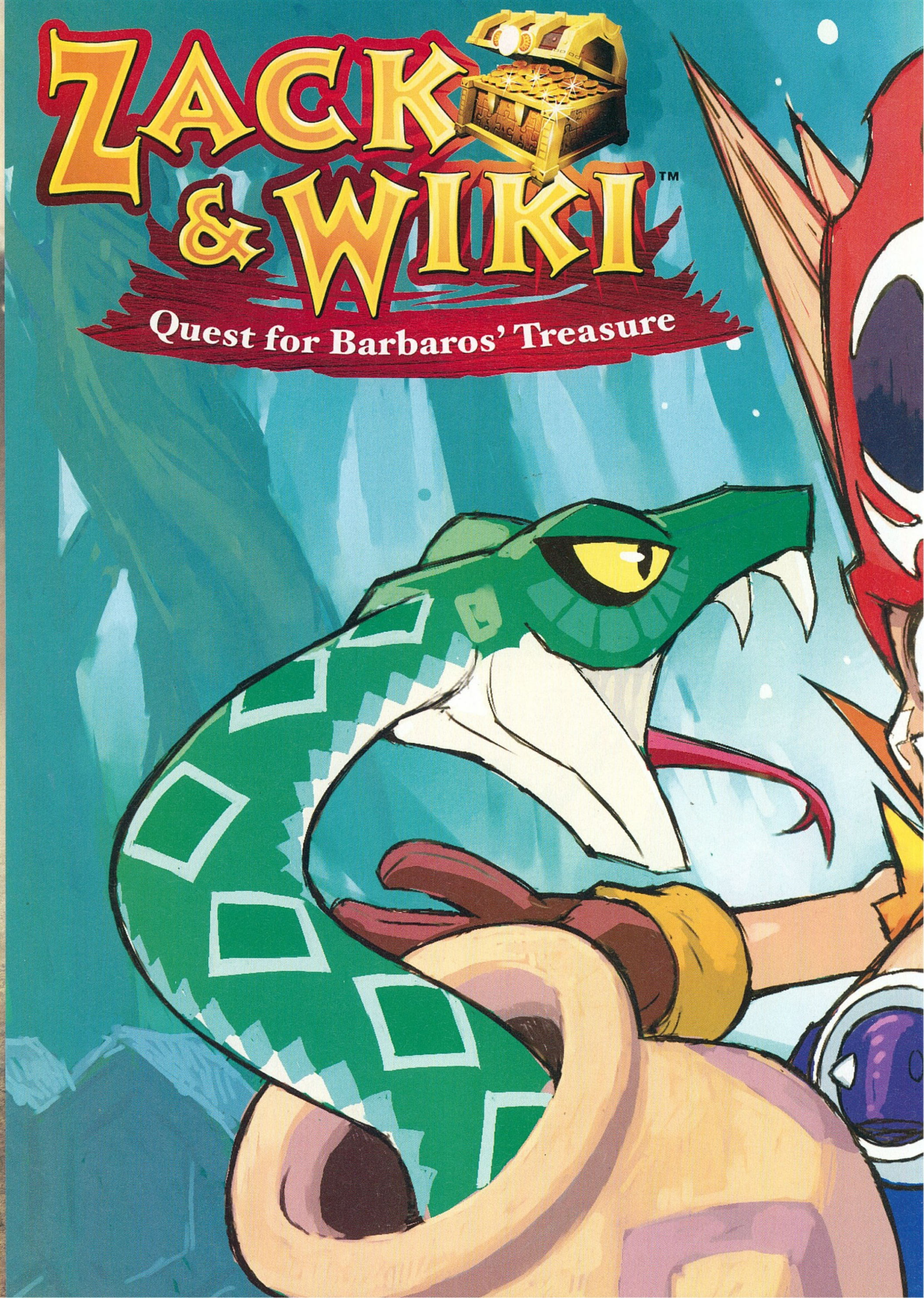

Microsoft
game studios
LOST ODYSSEY
™

576 KONZOL ÖSSZEVONT TARTALOMJEGYZÉK (103-113.)

Jelmagyarázat a rovatrövidítésekhez:
T: teszt, **MT:** multiteszt, **L:** leltár, **E:** előzetes/előétel, **V:** végigjátszás, **TT:** tippek és tanácsok, **K:** kódok, **P:** poszter, **H:** hírek, **R:** retrokép

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu


XBOX 360


ZACK & WIKI™
Quest for Barbaros' Treasure





576 KONZOL





Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
CONDEMNED 2™
Gondolj valami másra.
Megjelenés 2008 áprilisában
WWW.CONDEMNEDGAME.COM
automex SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT
18+ www.pegi.info
ask about games .com
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
WB GAMES
MONOLITH
SEGA www.sega-europe.com
CONDEMNED 2 software © 2007 Monolith Productions, Inc. Audio visual © 2007 Hall Digital Films. Published by SEGA under license from Monolith Productions, Inc. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. MONOLITH and MONOLITH LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. "2", "PLAYSTATION", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.


honey and clover
(C) 2005 CHICA UMINO/SHUEISHA · Honey and Clover committee
12
A Honey and Clover elmélyült pszichológiai érzékkel, hitelesen ábrázolja a főiskolás fiatalok érzéseit és gondolatait barátságról, szerelemről. Kifinomult humor és különleges, olykor szürreális, álomszerű látványvilág jellemzi. A sorozat március 28-ától, 13 héten keresztül, minden pénteken 21:15-től lesz látható az Animaxen, esténként egymás után két epizóddal.
A másik éned
ANIMAX®
www.animaxtv.hu
akció kaland sci-fi humor romantika

ÁRKÁD NOSZTALGIA









Az idejét is alig tudom már, amikor utoljára játszottam fénypisztolyos cuccokkal, leginkább Dreamcaston és játéktermben volt szerencsém hozzájuk, és sajnos a PS2 tulajok sem voltak éppenséggel bő kínálattal elárasztva (talán 3-4 értékelhetőbb darab volt), így alaposan meg kellett gondolni egy fénypisztoly vásárlását, viszont a Time Crisis sorozat legalább két részt is megért az elmúlt generációban. Ám lassan 5 év telt el a harmadik rész óta is, így már eléggé aktuális volt egy folytatás, így egy évvel a játéktermi premier után átírták a **Time Crisis 4**-et PS3-ra is.

Terroristák vs NSEE, és látszólag a hadsereg is belekeveredett a történtekbe. Két új ügynököt, és a főhőst, Captain William Rush-t küldik a helyszínre, hogy elsimítsa az ügyet. Egyszerű, de egyébként egész korrektül alakuló sztori, de természetesen mint mindig, megint az akción van a hangsúly.

A csomagban mellékelt narancssárga Guncon 3 elsőre elég bóvlinak tűnhet, ám Kenny kollégám felvilágosított, hogy ha minden igaz a Namcora „rászóltak", hogy nem készíthet realisztikus játékfegyvert. Hosszas vizsgálódás után egyébként kiderül, hogy elég igényes, és kifejezetten korszerű kis szerkezet. A pisztoly csövének végéhez mintha egy félbevágott PS joy forrasztottak volna, így kényelmesen fogható két kézzel, sőt a két felszerelt analóg karnak hála még FPS kontrollerként is jól szolgál. Az összeszerelés már kissé macerásabb. Először is fel kell szerelni a 2 szenzort a TV-re. Ehhez fel kell rájuk csatolni a gumipántot, majd úgy felhelyezni őket a TV tetejére, hogy a szenzorok elöl lelógjanak, míg hátul a gumipánt ellensúlyként megtartja őket. Ha megvan, a szenzorok USB kábelét be kell dugni a PS3-ba. Fontos tudni, hogy bár a szerkezet kiválóan alkalmazkodik a modern HDTV-khez, de csak **maximum 127 cm-es képernyőt támogat**, így akinek pl. ennél nagyobb TV-je van, vagy kíván venni, az sajnos bebukta. Ezután már csak a pisztolyt kell csatlakoztatni szintén USB kábellel. Őszintén szólva jóval praktikusabb lett volna egy vezetéknélküli fénypisztoly, főleg, hogy a kábel nem valami hosszú. Nálam pl. a 107 cm-es képernyőnél bő 2 métert követel a gép, annyira hátra kell ülnöm, így viszont a kábel már nem is tűnik olyan hosszúnak, persze USB hosszabbító is létezik. Na mindegy, ha az elsőre bonyolultnak tűnő, kb. negyedórás összeszerelésen túl vagyunk, már csak be kell kalibrálnunk a fegyverünket. Ehhez mindössze két célkeresztet kell becéloznunk, és már indulhat is a móka, hiszen a szenzorok kiválóan működnek a gyakorlatban.

ARCADE MÓD

Bevallom magával a sorozattal egészen idáig csak játéktermekben találkoztam, és az egyetlen nagy Time Crisis szakértőnek mondható Kenny barátom is csak negyedórát áldozott rám az idejéből, viszont az első benyomás alapján szerinte (is) nagyon jó. Na nem is baj, hogy viszonylag szűzként állok hozzá, hiszen állítólag amúgy is kissé más, mint a széria korábbi részei. A fedezékrendszer viszont most is megmaradt, mely gyakorlatilag végigkísér az egész árkád mód alatt. Itt két lehetőség közül választhatunk, hogy gombnyomásra bújjunk fedezékbe tölteni is egyben, vagy alapból ott legyünk, és csak gombnyomásra bújunk elő tüzelni. Én kezdettől az utóbbit választottam, és teljesen bejött. A fegyverválasztás is megmaradt a harmadik rész óta, így ahogy fedezékbe vonulunk, a ravasszal választhatunk a különböző fegyverarzenál közül. A pisztoly sosem fogy ki, ellenben gépfegyverhez, puskához és gránátvetőhöz muníciót kell szerezni. Ehhez vagy speciális nagyobb ellenfeleket kell legyőzni, vagy a gyakrabban feltűnő sárgaruhás katonákat leszedni. A legtöbb katona nem jelent túl nagy veszélyt, ellenben a vörös ruhásokra jobban kell ügyelni, általában azok szoktak eltrafálni. Aztán persze vannak a komolyabb egységek, pl. rakétavetősök, minigunos nehézfiúk, és persze a sokszoros élettel rendelkező bossok. Az összes keményebb ellenfélnek van külön életerőcsíkja, ám ilyenje lehet egy-egy járműnek is. Ahogy azt már megszokhattuk, végig automatikusan visz minket előre a játék, így nekünk mindössze dinamikusan kell a fedezékrendszert használni, valamint ügyesen célozni. Az alap játékmenettől csak néhány aljáték tér el, pl. a „Terror Bite" néven futó biológiai fegyver bevetése, melyet a katonaságtól loptak el. Ez lehet gyilkos szkarabeuszok, vagy moszkitók hada, esetleg robbanó „tatuk". Valahányszor bevetik őket, egy jellegzetes adóvevő zörgéshez hasonló hangeffektus kíséri a veszélyt. Ezen kívül említhetném még a több ablakos akciórészeket, ilyenkor egy adott barikádot kell megvédelmezni, és a pisztoly erős balra vagy jobbra fordításával dönthetjük el, hogy előre balra, vagy jobbra néz-













ve fordítjuk a képernyőt. (őszintén szólva a legtöbb problémám ilyen helyzetekben volt a pisztollyal és a szenzorokkal, hiszen ha túl közel ültem a TV-hez, akkor néha nem érzékelte, ha erősen oldalra fordítottam a fegyvert.) És persze itt vannak még a bossharcok is, 3 komolyabb ellenfél, akik hullámokban támadnak, különféle speciális technikákkal. Végül itt volt még az engem személy szerint Silent Scope-ra emlékeztető küldetések, amikor egy helikopterrel cikázva kell egy böszme gépfegyverrel harci járműveket, valamint ellenséges helikoptereket kilőnöm, és akadt még icipici sniperes rész is.

MISSION MÓD

A két analóg karos fénypisztolyt kihasználva egy speciális játékmóddal is megismerkedhetünk, ahol kvázi egy FPS módjára haladhatunk előre, ám továbbra is az árkádmódhoz hasonlóan fénypisztollyal célozva. Itt a játék motorjával készítettek egy külön kis sztorimódot Captain Rush számára, és részben összekötötték az árkádmódos pályákkal is, mint „átvezetőket", de mire odáig eljutunk, az nem egyszerű, ugyanis egy-egy ilyen FPS-es küldetés akár bő egy óra is lehet. A két analóg kar ugyanúgy működik, mint egy szokványos FPS-nél, bár a jobb oldali elhelyezkedése miatt kissé nehézkes egyszerre nézelődni, és a fegyverrel célozni is. Jobban örültem volna, ha magát a kamerát is a pisztollyal irányítjuk, de hát ez sem olyan rossz, sőt kifejezetten feelinges, de ugyanakkor elég nehézkes is. Hiába is gyakoroljuk be, hosszas próbálkozások után is előfordulhat, hogy belezavarodunk a bonyolult gombkiosztásba, így hevesebb akcióknál összevissza mozgunk, lőnénk, de nincs a tárban, nem találjuk az utántöltés gombot, későn reagálunk, nem fordulunk elég hamar stb. – szóval nehéz. Maguk a küldetések sem túl kimagaslóak, hiszen hatalmas tereken mozgunk fel/alá, pl. az első helyszínen a kikötőben a hangárok között, és egy idő után ez kissé monotonnak is tűnhet, sőt valahol az is, de azért becsületből mégis érdemes végigtolni.

NEXTGEN TIME CRISIS

A legtöbb panasz leginkább az elavult grafikai motor miatt érte a játékot, valamint mert alig nyújt többet, mint a '90-es évek fénypisztolyos cuccai. Na de van itt egy bökkenő, mi van, ha nekem pont ez tetszik? őszintén szólva szerintem pöpecül fest, és pont ez az a játéktermi grafikai és játékmeneti stílus, amit miatt imádtam a Dreamcastot, és igazából az árkád mód egyébként is elég komolyan fest, hiszen bőven elegendő grafikai elem gondoskodik róla, hogy tátva maradjon a szánk. Számos helyszínt találtam, ahol az ellenséggel együtt a berendezést is darabokra lehet lőni, és az sem egy utolsó látvány, ami a fényeffekteket illeti, amikor a második szinten a barlangban a fénypisztollyal nézelődve pásztázok a zseblámpámmal, hogy kiszúrjam a rosszfiúkat. A Mission mód már más kérdés, ott tényleg látszik, hogy csak fogták a motort, és összetákoltak belőle egy közepes FPS-t, ahol olykor elég puritán üres helyszínekkel találkoztam, de tudjátok mit? Még ez is bejött. Régóta vártam már egy ilyen stuffra.

VEGYEM VAGY NE VEGYEM?

Igen nehéz helyzetben vagyok, és sokat gondolkoztam, hogy pontosan hogyan is értékeljek, és percről percre vacilláltam a végső pontszámon. Végül arra jutottam, hogy nem merem betenni a kiváló kategóriába, ellenben a „jópofába" simán belefér, nem is kicsit. Az árkádmód szerintem király, 3-szor bő 20 perces móka, melyek megnyitásához alaposan fel kell kötnünk a gatyánkat, és természetesen mindig csak elölről kezdve juthatunk el a még nem nyitott szintig, tehát ha külön a már megnyitott kettes szintet indítjuk el, a végén nem mehetünk tovább a hármas szintre. Bizony, az egész bő 1 órát végig kell lövöldözni a teljes kivesézéshez, nincsen mentés, nincsen pihenő (kivéve pause), viszont számos extrát is kapunk cserébe. A Mission mód már más, ott van mentés, de nem is olyan élvezetes, szerintem maximum egyszer viszi mindenki végig, de legalább jó pár órás a szavatossága. Az egyéb minijátékok nem annyira érdemlegesek, szimpla 2D-s céllövölde, így már csak a multiplay maradt hátra, amit meg kell, hogy említsek. Sajnos a fedezékrendszer miatt mindenképpen osztott képernyőn tudunk csak játszani, ráadásul zavaró módon csak két 4:3-as képpel, ami még egy nagy 16:9-es TV-n is eléggé idegesítő a vastag csíkok miatt alul/felül, arról pedig jelen pillanatban nem tudok, hogy lehet-e linkelni két gépet. Ellenben ha túltettük magunkat a nehézségeken, és kábelrengetegen, akkor az eredmény nem is olyan rossz, legalábbis hangulatra, de szerintem ez esetben single-ben az igazi (kivéve, ha mégis lehet valahogy linkelni 2 gépet).

Minden extra lehetőséget félretéve marad tehát egy szerintem marha feelinges 1 órás árkád mód, mely nem mutat túl a régi árkádjátékokon, de nekem például pont ez tetszik benne ennyire, hogy vissza is hozza a hangulatukat. A Mission módot érdemes végigtolni, de tekinthetünk rá mint egy érdekes pluszra, hiszen a hiánya nélkül is elég fullos lenne a cucc. A multimód persze nem az igazi, főleg úgy, hogy egy második G-Con 3 nem két fillér, és már az alapcsomag is jóval drágább, mint egy átlagos játék, és máshoz pedig még nem tudjuk használni a fénypisztolyt.

Én azt mondom, a stílus rajongói nyugodtan tegyenek vele egy próbát. Leginkább azok, akik szeretnek ilyen cuccokkal egyedül otthon „sportolni", mert ez esetben a Time Crisis 4 azt az érzést hozza majd nekik, amit nekem is a pár napos tesztidő alatt: hogy ez egy király 8 pontos árkádlövölde. A többiek azonban jó alaposan gondolják végig, mert könnyen lehet, hogy az egész pakk néhány nap után a polcon landolna szenzorostul, fénypisztolyostul.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A TC4 pont olyan, mint a Rocky filmek. Nem tesz hozzá semmit az elődökhöz, viszont nem is vesz el. Minden epizód nagyjából ugyanolyan, egyik sem döntően jobb vagy rosszabb a másiknál. Az első rész a legenda, a többi szórakoztató. Ha eddig szeretted, ez is tetszeni fog. Ha eddig tudomást sem vettél róla, most sem lesz a zsáner a kedvenced. Tisztességes iparos munka. Jópofa. Hétésfél pont.



TIME CRISIS 4

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos, dd 5.1, 16:9, 576p/720p, fénypisztoly

✔ pöpec árkád mód
X fps mód és multiplay nem az igazi, kissé macerás összeszerelés

7.5 pont

ZAKUUUUUUU! HI-HI-HI-HI







Valamikor régen, már valahol a Wii első felbukkanása környékén vizionálta a Nintendo elképzeléseit az emberek felé. Új innovációs lépcsőfok a videojáték-iparban, ami magában foglalja új lehetőségek kibontakozását is egyaránt. Lehetőség, amire a fejlesztők az eddigi igen magas büdzsé miatt nem vállalkoztak. Lehetőség, amelynél a húzóerő nem csak az újszerű irányításban, hanem az olcsó fejlesztési költségben is keresendő. Ehhez a konkurenseknél technikailag jóval elmaradottabb hardver (hasonlóan a DS-hez) volt az egyik kulcselem. Újfajta játékok, új éra, új időszámítás a videojáték iparban – mondták. Nos, bő egy évvel a Wii megjelenése után kicsit szkeptikusan gondolunk vissza a régmúlt hiú ábrándjára, aminek okai a Wii-re megjelent szemetek tucatjai. Természetesen vannak csiszolt ékkövek is, amik a legjobbak a piacon – élükön a Super Mario Galaxyval –, de nem ők vannak többségben. Nos, ezzel a trenddel akar szakítani a mostanában inkább portolásokról és többnyire folytatásokról elhíresült Capcom. Ők rögtön egy új franchise-zal (!!) akarnak bizonyítani a platformon. A Clover (az Okami kötődik a nevükhöz többek között, aminek tökéletes remake-je – Wiimote-os irányítás és ecsetkezelés, felskálázott kép, széles vászon – hamarosan érkezik a gépre) nélkül is van élet az egyedi játékgyártás terén a cégnél? A válasz igen. Hironobu Takeshita vezénylésével, a Ghosts 'N' Goblins-ért felelős csapat megalkotta a Wii kínálat újabb gyöngyszemét, egy olyan típusú játékot, amit bizony a kurrens versenytársak gépein keresve sem találsz. Egy game, ami megmutatja, miért is más, miért is unikum a gép kínálata. Ez a játék tesztünk tárgya, a **Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure**.

HALLOTTÁL VALAHA A KINCSES SZIGETRŐL?

A játék hőse, a lukas cipőt viselő Zack az ifjú kalóz, nagy álmokat sző. Neki nem elég a hatalmas kincses ládák és villámgyors kalózhajók látványa, ő többet akar. Ő szeretne lenni a valaha élt legnagyobb kalóza! Ám célja eléréséhez egy hatalmas kalandon kell magát átverekednie, ahol maga a hírhedt Barbarossa kapitány írja a játékszabályokat. Szerencséjére hű barátra talál a helikopterfarkú, repülő aranymajmóca, Wiki személyében, aki varázslatos képességeivel képes átváltoztatni hétköznapi tárgyakat hasznos eszközökké. Ők az újdonsült tagjai a „Tenger Nyulai" nevű önkéntes kalózbrigádnak. Így indulnak útra egy hidroplán segítségével a nagy kalandnak. Idillikus repülőútjuknak azonban hamar vége szakad, köszönhetően a konkurens kalapácsos kalózbandita csapatnak, élükön a burzsoá hölgyeménnyel, Rose kapitánnyal. Hatalmas anyahajóval bombázza Zackék apró gépét; Johnny Style, a pilóta közben vadul nyugtatja őket: „Khmmm. Mr. Zack! Mr. Wiki! Egyszer a repülőmesteremtől tanultam, hogy soha ne aggódjunk a veszély miatt, és soha ne veszítsük el a hidegvérünket. Ezzel vállunk igazi kalózzá mondta… teljesen egyet értek vele, én is így érzem. Egyet mondhatok (ránk néz, hüvelykujj felfelé) SOK SZERENCSÉT!" Ezzel a mozdulattal ki is katapultálja magát, magunkra hagyva bajtársait. Más választás nincsen, a két hős a hajótestet elhagyva – mint Snake az MGS3 elején – a mélybe veti magát. (A gép a háttérben robban, zuhanás közben – mint mindig – Zack csokit nassol.)

Egy esőernyő segédletével a földre érve, az első feladatot megoldva miénk az első kincsesláda, ami a híres Barbarossa kapitányt rejti magában – pontosabban annak beszélő arany koponyáját. Az öreg kalóz szavát adja, hogyha összegyűjtjük 16 hiányzó testrészdarabjait, nekünk adja legendás kalózhajóját. Innen indul a mesés kaland, amiben elveszettnek hitt kincsek várnak ránk, miközben a kalózok életét megismerve vágjuk át magunkat a 7 világból álló titokzatos kincses sziget akadályain és rejtélyein.

VIZUÁLIS/AUDIOVIZUÁLIS KONTAKTUS

A kalandot elindítva az első, ami rögtön szembetűnik, az a játék vizuális megjelenítése. Meseszép cel-shaded grafika, ami legjobban a Nintendo The Legend of Zelda: Wind Waker játékára hasonlít. Éles, kontúros, mesés látványvilág, ami igen stílusos, részletgazdag kidolgozottsággal párosul. Legyen szó jégbarlangról, dzsungelekről, romvárosokról, lávás, vulkanikus hegyekről, kísértetkastélyról, mindenütt tökéletes harmónia érhető tetten. Ehhez társul az aprólékos karakteranimáció, illetve a látványos effektparádé. Mindez a rajzfilmes látvány mit sem érne anélkül a vizuális japán humor nélkül, amit a játék nyújt. Minden pontján vicces (még a meghalásokon is nevetni lehet), és igen könnyen szerethető világ a játék sajátja. Kell ennél több? Könnyen rá lehet mondani, hogy a legszebb a Wii-s kínálatban, rögtön a Super Mario Galaxy után. Egyedül a képfrissítés lehetne jobb, mivel az nem mozdul el 30 fps-ről egyszer sem… kárpótlás mondjuk a 480-as progressive scan és a teljes 16:9-es megjelenítés. Hasonlóan a nintendós címek többségéhez, szinkron nem dukál, illetve végig csak pár szó hangzik el az egész játék alatt, az is japán akcentussal (Zakuuuu), de annyira aranyosak és szerethetőek így is hangok, a hörgések és a nevetések (főleg Wiki-é). Miközben így tesz, szeme csukva, közben vadul tapsikol (cukor a drága), úgyhogy ezért nem nagyon jár levonás. A zene viszont semmiben sem kifogásolható. Fülbemászó muzsika duruzsol mindig, igen illik a game hangulatához. Technikailag abszolút kiemelkedik a játék a Wii-s kínálatból, ez nem vitás!

MIRŐL IS SZÓL A FÁMA? AVAGY ZACK ÉS WIKI KALANDJAI

A cucc maga a mostanában igen elhanyagolt (a DS kínálatát figyelembe nem véve) klasszikus stílust, a point&click kalandjátékot (Monkey Islands és Full Throttles példaként) éleszti újra. A játékidő többségében izgalmas fejtörők megoldása vár a gémerre, szóval hihetetlen, de 2008-ban ismét kell gondolkodni egy videojátékban! Ehhez a stílushoz, mint kiderül, igen jól alkalmazható a Wiimote.









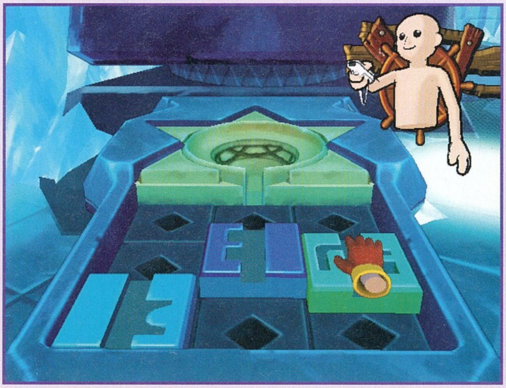
Talán ez a játék az, ami a lehető legjobban alkalmazza a Nintendo találmányát. Az elején a program szépen megmutatja a Wiimote-ban rejlő lehetőségek tárházát, alkalmazási módját, illetve szépen sorban bevezet a könnyebb puzzlejátékok megoldhatóságaiba is. A képernyőre mutatva már látszik is a pointer. Csak bátran mutass valamerre, majd nyomd meg az A gombot: ekkor látod, a karakter már iszkol is a kívánt irányba. Ha valamit ki akarsz jelölni, illetve használni szeretnél, akkor ezt is az A gomb lenyomásával teheted meg. A B gombot nyomva tartva nézelődhetsz, illetve a kamera ikonra mutatva az egész pályát is beláthatod. A kezdetekkor azt is megtanítja a gép, hogy hogyan használható Wiki, azaz az aranymajmunk ereje. Ha rázod a Wiimote-ot, úgy használhatod a pajtásodat, mint egy csengőt. Ezzel az ellenfelek, élőlények változtathatóak át használati tárgyakká, illetve minden kincses ládát egy szellem őriz, nos ezek is a harangjátékkal válnak köddé, csak és kizárólag ezután nyithatóak meg a ládikák.

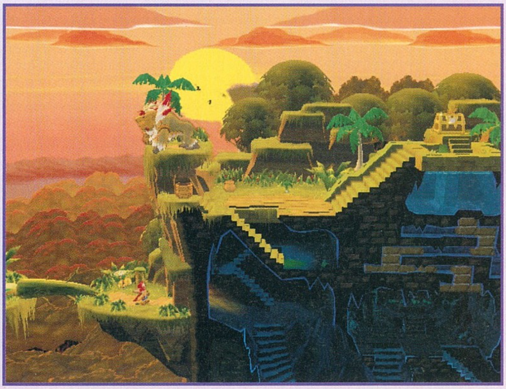
Mindemellett millió dologra alkalmazható a távirányító. Lássunk pár példát, amivel maga a játékmechanizmus is vázolásra kerül. Első feladat: gépünk romjai sodródnak a folyón, éppenséggel pontban felénk. Öt percünk van, hogy elmenekülünk a vízesés alján található hegyszirtről, vagy a gép martalékai leszünk. A pályán adott egy fa, néhány gaz és kavics. A fűre mutatva Zack kiszakítja azt, ami némi aranyérmét is rejt. Mutass rájuk, és mint a Super Mario Galaxy-ban, szedd őket össze. Nos ezzel nem értük el sokat, csak büdzsénk gazdagodott. Nézzük, mit lehetne még tenni? A fát kijelölve átvált a kameranézet. Csupán a kezünk látszik – tegyünk úgy a Wiimote-tal, mint az életben, ha fát ráznánk. Egy hatalmas százlábúszerű fura kreatúra bújik elő a fa lombkoronájából! Most alkalmazzuk Wiki harangképességét, és voilá, a féreg átváltozik egy dögös fűrésszé! Nos, itt erre lesz szükségünk! Mutass ismét a fára, majd szorítsd a két kezedbe a Wiimote-ot, és tégy úgy, mint a favágók: gyors fel-le mozdulatokkal vágd ki a fát! A fa kidől, ezzel hidat képezve a szomszédos szirt felé – Heuréka, apró Einsteinek vagyunk! Átmászva éppen hogy megmenekülünk, már miénk a hőn áhított kincs. Nem kell megijedni, ez csak az első feladat, ami nem tart tovább 30 másodpercnél. Lesznek itt vért izzasztó, akár órákat is igénylő, az emberi gondolkodást teljes mértékben igénybe vevő, igen ötletes, mindemellett igen szórakoztató feladványok is! Ilyen rögtön a dzsungel szinteken a kannibálos pálya. Hat kannibál táncol fuvolaszó mellett, a bálványként kezelt oszlop körül. Csak néha hagyják el a területet, azt is csak pár másodpercre, addig, amíg jó ebédre nem szólítja őket egy hang. Hogyan tudnánk a pályán lelt altatógombákat a kannibálok főzettjébe rejteni, ha azt durván őrzi a szakács, aki csak nem akar elmozdulni helyéről? A pályán elterülő hatalmas követ eldobva egy rejtett járat tárul elénk. Ide ledobva a gombát rögtön felfalja az ott rejtőző kígyó, ide más fortély szükséges… lássuk csak, itt egy tekerős felvonó. Menjünk a túloldalra (a Wiimote kurbliszerű mozgatásával tehető ez meg). A kannibálok észrevettek… egy vicces animációval körítve megyek is a fazékba. Kezdjük a legelejéről. A fura vicces kinézetű figurák közben elkezdtek hajolgatni és hódolni bálványuknak – nem figyelnek felénk, iszkoljunk át a túlpartra. Rázzuk meg az ott látott fákat és szedjük össze a lehulló kókuszokat. Nos ezeket a korábbi járatunkba ledobva, a kígyót fejbe koppintva az előbújik a szakács mögött, aki rémülten elszalad a fazék mellől. És igen! Ekkor már szabad is a pálya. Gomba fazékba be, az ebéd készen. Ennek jelzésére szolgáló, kongására használatos kanál azonban túl magasan van. A kígyó mellett harangozz Wiki-vel, és az átváltozik egy fogóvá. Ezzel elérhető a kívánt tárgy, majd a hangra megérkezve befalja az éhes sereg az altatós főzetet, és mint egy cövek, nyomban dőlnek is el. Ellenség eliminálva, de a tűz csak nem akar elaludni, így a kincsesláda sem közelíthető meg. Nini, a Wiimote alakú fuvola is itt van! Menjük a bálványoszlophoz, ahol látunk egy kottát, és a hozzá szükséges szólamokat. Tartsuk úgy a Wiimote-ot, mint egy fuvolát, majd játsszuk el a kívánt zenét. A tűz kialszik, feladat megoldva.























Nem egy pályán – pont ezen is – van minijáték is. Ha a csillogó kagylót megleled, harangozz, és megnyílik egy rejtett zenedoboz. Ez egy ritmikus játékot rejt, amit teljesítve kincses térképeket kaphatunk (többnyire). Rumbatökszerű mozgással rázd a távirányítót a dallamra – nem is rossz móka! Öreg motorosok itt rögtön felkapják a fejüket, mert ezek a dalok a kiadó, a Capcom korábbi játékainak dallamai. Nyomban az első track az öreg Ghosts 'N' Goblins (utoljára Sony PSP-n, egy remek remake formájában mutatkozott be, Ultimate Ghosts 'N' Goblins néven) főtémája, de később többek között Mega Man (2. rész, Dr. Willy pálya) szólamok is lesznek.

A program, mint említettem, pályákra van osztva. A kincsesláda megszerzése a cél rajtuk, megannyi rejtvény megoldása eredményeként. Rengeteg szint adott, és többségén többfajta megoldás is alkalmazható. Minden pálya végén kiértékelést kapunk. Ez többnyire függ a sebességünktől, illetve a szellemi képességeinktől/gondolkodásmódunktól. Rontani fogja az eredményünket a „Tenger Nyulai” önkéntes kalózbrigád rejtekhelyén megismert Orákulum segítségül hívása, bár több dologban is hasznos lehet a jelenléte: elhalás után nem kell a legelejéről kezdeni a pályát, illetve tanácsot, tippet és trükköt is kérhetünk tőle, ha netalántán elakadnánk. Ha szeretnéd a legmagasabb HirameQs pontot és kalózcímet elérni, akkor többször is újrajátszhatod a már befejezett szinteket, de soha, soha nem használod a segítségeket. A pályákon már egy apró hiba is végzetes lehet. Nem egyszer fordul meg a fejünkben: „Hogy lehettem ennyire hülye, hogy ezt megettem?!” Szóval oda kell figyelni rendesen, bár néha tényleg elkerülhetetlen a vég (mondjuk, ekkor sem leszünk idegesek, hála a korábban említett humoros halál-animációknak).

A pályák egy bizonyos fokig szintenként szabadon választhatók. Mindegyik nehézsége jelölve van. 5-6 csillag körül már vért lehet izzadni, alatta még viszonylag gyerekjáték. Minden helyszín rendelkezik egy főgonosszal, akinek legyőzéséhez ott kell lenni fejben. Ilyen főnökök például az óriásmajom, vagy a jeget lehelő oroszlánszobor. (Az utóbbi tükrök trükkös forgatásával győzhető le.) Szerintem ez a legnehezebb és legidegesítőbb boss a játékban, mivel itt még a segítségkéréssel sem leszünk okosabbak. Garantált a haj kicibálása, üvöltözésünkkel a szomszédok felébresztése. Egyébként számos mellékküldetés is előhozható. Ilyen például a korábban említett (a zenés mini-játék kapcsán) kincses térképek gyűjtése. Ezt kalózbandánk rejtekhelyén, némi aranytallér ellenében, Maddy-vel kamatoztathatjuk. Jelöljük ki a kincses térképen a kívánt keresés irányát, és indul is a kutatás, egy igen vicces animáció formájában. Itt gyémántokon, aranyrudakon túl régi capcomos, legendás ikonokat is gyűjthetünk (Commando, Gun Smoke, Bionic Commando, Captain Commando, 1941-es figurákat is!!) Egyébként a rejtekhelyen a csapatársaktól segítségeket is kérhetünk. Dimmy, az állandóan taknyos nyúl mendemondákra és pletykákra hívja fel figyelmünket, Loafrey a Wiimote lehetőségeit tárgyalja, Johnny Style a statisztikánkat, Hulk Kapitány pedig magát a pályaválasztást tárja elénk.

Az alapjátékot egyébként nem csak egyedül, de akár 3 társunkkal karöltve is tolhatjuk. Ők úgy tudnak segíteni, hogy pl. rajzolnak a képernyőre. Többedmagaddal garantáltan jó hangulat alakul ki a feladatok közös megoldása kapcsán, nem rossz ötlet ez sem. Végül a szavatosság is legyen megemlítve: az alapjáték 15 óra első végig játszásra, de ez simán feljebb tornásztatható, ha a jobb eredményekre és a titkok összegyűjtésére is rámész – a Z&W ekkor hozza a beharangozott 40 órás játékidőt.



MARTIN BELESZÓL!

Egyszerűen nem lehet nem szeretni a Zack & Wikit: élmény a szemnek, élmény az agynak, eszméletlen jó szórakozás. Szinte páratlan ötlet, egy olyan élvezetes kalandprogram, ami rég lekopott már a konzoljátékok palettájáról. Véleményem szerint ez az ELSő olyan Wii game, amely erőlködés nélkül használja a mozgásérzékelést, és emellé még valóban magas szintű tartalmat is kínál. Ez egy olyan cím, amelyre bátran lehet büszke a Nintendo tábor! Lehet irigykedni!

ZÁRÓDIK A LÁDIKA, AVAGY KONKLÚZIÓ!

Az egyik legjobb kalandjáték, amit stílusos, színes grafikájának, szuper feladványainak, nagyszerű humorának, szerethető szereplőinek, változatos helyszíneinek, valamint az innovatív irányításnak köszönhet. Ezek egyvelegnek hála igen modernnek és frissnek hat a videojátékpiacon. A Z&W a legjobbak között van a konzolon! Egy újabb csillag született Wii-n; egy cím, ami megkülönbözteti a gép kínálatát a többitől. Sokáig a Zack & Wiki lesz az, ami a legjobb ok arra, hogy gépet vegyél. Ez a játék Nintendo Wii-n születhetett csak meg, másutt nem lehetett volna ilyennel kockázatni. A Capcom be is jelentette, hogy elégedett a játék piaci eredményével, és a hírek szerint már készül is a folytatás. Várjuk szeretettel!

Ha van Wii-d, akkor ott a helye a polcodon. Több ilyet kérünk még!

Kenny

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

NINTENDO / CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1- 4 játékos, 480p, 16:9, dpl ii

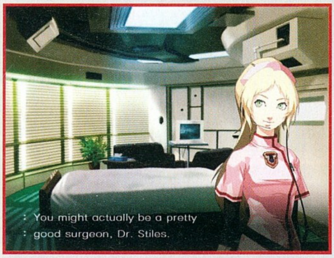
✔ meseszép cel-shaded grafika, humor, ötletes feladványok, változatos pályák, jól használja a wiimote-ot

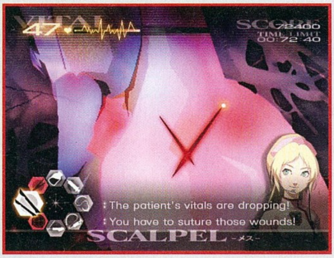
X szinkron hiánya, lehetne hosszabb

9 pont

BENTON DOKI SE CSINÁLNÁ JOBBAN









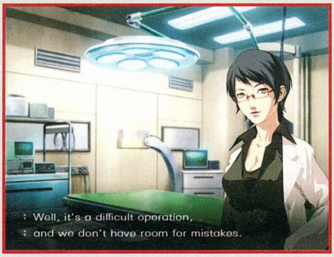
Sok gyermek játszadozik el a gondolattal, hogy ha felnő nem tűzoltó lesz, vagy katona, hanem doktor. Nemes célkitűzés, szép karrier, sikeres operációk, meggyógyult betegek hada… az illúzió kellékei. Ezt az életérzést (mely nem főképp kisdedeknek készült), álmot igyekszik „megvalósítani" az Atlus Trauma Center sorozata, mely még a Nintendo hordozható kézi konzolján (a DS-en) jelent meg első ízben pár évvel ezelőtt. A játék egyike volt azoknak a megkapóbb újszerű próbálkozásoknak, melyek az érintőképernyő használatát helyezték maximálisan előtérbe, nem kevés sikerrel. A műtős-operálós kaland hamar siker lett, sokkal nagyobb igény keletkezett iránta, mint azt a kiadó gondolta.

A játékban Dr. Derek Stiles-t alakítjuk, a feltörekvőben lévő fiatal műtős dokit. A nemrég Wii-re megjelent rész ennek a DS-es epizódnak az újragondolt kiadása, finomításokkal, egy- két extra tartalommal, küldetéssel megfűszerezve. Aki már játszott a hordozható változattal, sok újdonságra ne számítson a történet terén, illetve a feladatok is majdnem mind ismerősek lesznek, egy-két kivétellel. A történethez amúgy sem kellett nagyon hozzányúlni, hiszen az már a kis zsebkonzolon is kellően magával ragadó, érdekes s változatos volt, kezdve az öngyilkos hajlamú betegekkel való kommunikáción keresztül, egészen a bio-terrorizmussal bezárólag. Izgalmakban s rengeteg olvasnivalóban nem lesz hiány. Itt említeném meg, hogy sajnos a játék egyik gyenge pontja a történet tálalásában lelhető, hiszen szinte semmit sem tettek hozzá a dupla képernyős megoldásokhoz, ami egy asztali konzolnál, pláne évekkel az eredeti megjelenése után bizony kevésnek bizonyulhat. Az események „festett" (azaz merev) háttérképek előtt zajlanak, beugró manga szereplőkkel az előtérben, semmi szinkronnal megtámogatva. Néha ugyan bebenyögnek egy-egy részmondatot, de ez közel sem helyettesíti a párbeszédek teljes hang nélküli mivoltát, hiányát. Sokaknak lehet nem lesz kedvük egyáltalán elolvasni az olykor 10 percesre is nyúló szöveges dumálgatást, hanem inkább elnyomják ezen sorokat (mert lehet ezt is kérni, ami egy nagy pozitívum az újrajátszásoknál), s az új operációra kezdenek el gyúrni.

A játék értékelésekor, elemzésekor sajnos elkerülhetetlen, hogy noha két teljesen eltérő platformról van szó, ne vessem őket ugyanazon górcső alá. Ami elsőre feltűnik, s természetes, az az, hogy a Wii-s változatban újrarajzolták a karaktereket, javítottak a háttérképek kinézetén, a műtét közbeni megjelenített 3D-s grafika sokkal szebb lett. Azért megjegyzem, senki se számítson álleesésre, hiperrealizmusra a PS3/X360 erőgépekhez viszonyítva (a vér se fröcsög egy-egy elrontott sebészeti vágás után, ezáltal a fiatalabbak sem maradnak ki a „hentesmunkából"), a játék manga/anime stílusban ábrázol mindent, beleértve az operációval járó hangeffekteket is. Az irányítás is természetesen átalakult, s azt kell mondjam előnyére. Sokkal pontosabb, kényelmesebb az egész operáció levezetése a Wiimote+Nunchuk párossal, mint volt a DS-en a stylus-szal való ügyködés. A műtéthez szükséges eszközöket (szike, fertőtlenítő, csipesz, orvosi lézer, elszívó, ultrahang) a Nunchuk analóg karjával választhatjuk ki, nem szükséges a Wiimote-tal mutogatni (míg DS-en oda kellett bökni az eszközökre), s ezzel a felesleges időveszteség is megszűnt. A Wiimote értelemszerűen minden operációs tevékenység megtestesítője. Minden folyamat kis gyakorlás után gyorsan és következetesen kivitelezhető. Az ember tényleg el tudja kapni azt az érzést, hogy most bizony életeket ment, s ott áll a beteg felett. Erre egy jó, egyszerű példa, amikor a csipeszt használjuk. Az A és B gombokat egyszerre kell lenyomni, mely azt az érzetet kelti, hogy tényleg összefogjuk az adott dolgot. Az operációk változatosságára nem lehet panaszunk, kellőképpen változatosak és izgalmasak. Hol csak egy egyszerű tumort kell eltávolítanunk, máskor összetörött csontokat kell kiraknunk, mint egy puzzleben. Előfordulhat olyan is, hogy a páciens pulzusa megáll, s ekkor a filmekben is látott defibrillátoros megoldást kell alkalmaznunk, sőt egyszer bombát is kell hatástalanítanunk. A sikeresen elvégzett beavatkozások után értékelik a munkánkat, mely függ a gyorsaságunktól, pontosságunktól, hibázásaink számától, az ügyfél megmaradt életenergiájától stb. Viszont, sajnos a program csak a legjobb eredményünket menti el (külön nehézségi szintenként), tehát a toplista kilőve sajnos.

Mindent összevetve úgy érzem, a Trauma Center azoknak is kellemes szórakozást nyújthat, akiknek nem idegen már ez a játék. A program DS-en veszélyesen nehéz tudott lenni, a nagytestvéres változata, köszönhetően a kiforrottabb irányításnak és a választható nehézségi fokozatoknak is sokkal élvezhetőbb, játszhatóbb lett. Elmondható, hogy egy rendesen kivitelezett átirat született, ami adott hozzá egy keveset az eredetihez (ami lehetett volna több is), de szerencsére nem vett el semmit. Ha szereted az „alternatív" kihívásokat, s eddig sem volt tőled idegen a Wiimotet-al való játékmenet, mindenképpen tégy vele egy próbát.

Roxx



MARTIN BELESZÓL!

Hoppácska, hát ez egy tök állat game! Sokkal, összehasonlíthatatlanul jobb ez a Wiimote-os szöszmötölés, mintha mondjuk hagyományos kontrollerrel kéne maszatolni. Pont ettől lesz érdekes az amúgy furcsának, sőt talán debilnek mondható zsáner, hogy tök életszerű – szó ami szó, itt tényleg bele tudod magad élni egy operáló orvos szerepébe. Kérdés, hogy akarod-e? Képzeljétek el milyen lenne ugyanez a game fotorealisztikus grafikával… egy agyműtét.

TRAUMA CENTER SECOND OPINION

ATLUS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

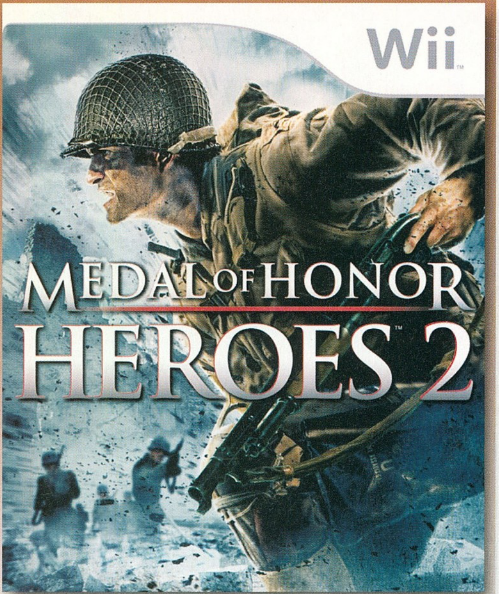
grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos, 480p

✔ remekül kihasználja a wiimote-ot, izgalmas sztori, változatos operációk
X szinkron hiánya, kevés újdonság a ds-es változathoz képest

8 pont

VÉRSZEGÉNY VÉRONTÁS







Szégyen, nem szégyen, a **Medal of Honor: Heroes 2**-t érte az a megtiszteltetés, hogy életem első háborús FPS-e legyen. Valójában ahol lehetett, idáig kerültem a műfajt – főleg ha világháborús tálalásban érkezett –, most viszont mit volt mit tenni, bele kellett vetnem magam a nácik mészárlásának sűrűjébe, ha néhány óra játék után úgy meg is meredtem, mint döglött ló az árok partján. De őszintén, odáig volt, hogy élveztem is a dolgot, hála a kontrollnak – no de ne szaladjunk ennyire előre.

A Heroes 2-nek van egy PSP-s változata is, melyet Wilson méltatott a 2007/12 Konzolban. A játék tartalmára nézvést a helyzet változatlan. Adott egy történetes kampány mód, melyben a mindösszesen 8 pályán kell végigmennünk John Berg hadnagy személyében az ellenséges német katonákat lőve hűvös halomba és különböző objektívákat teljesítve. Utóbbiak nem túl változatosak – általában egy speciális fegyver megszerzése után kell az adott célpontot elpusztítani. A saját embereinket és az ellenséges katonákat nem áldotta meg számottevő AI-vel az ég: csupán 2-3 dolgot kiabálnak, nem lehet őket irányítani, a nácik pedig olykor akkor sem vettek észre, ha jól belátható, nyílt terepen voltam. Vér nincs, gyógyulni fedezékbe vonulással tudunk. Árkád móduszban a kampányban megnyitott terepeket járjuk végig egy on-rail shooter adta keretek között, célunk csupán az ellenfelek és az életerő csomagok lövöldözése.

A Heroes 2 egyik nagy erőssége az akár 32-en is játszható, online multi a hagyományos Deathmatch, Team Deathmatch és Infiltration zászlószerzős módokban, melyek egyetlen fogyatkozása a hangos chat hiánya. De az igazi hangsúly az irányításra esik, és emiatt lesz a stuff a Wii egyik legfajsúlyosabb FPS-e. A Zappert, illetve a Wiimote-ot és a Nunchukot használó kontroll az előrehaladásban és a célzásban is jól teljesít, de igazán ötletes és élvezetes az egyes nagyobb fegyverek használatakor lesz: kedvencem a Bazooka, mely elsütéséhez a Wiimote-ot a vállunkra kell fektetni. Először nem is hittem a szememnek, amikor a tutorialt olvastam. De a bombák élesítéséhez vagy a rádiók manipulálásához is életszerű mozdulatokat kell tennünk.

A 60 fps-en zakatoló grafika szép és tiszta képet ad, a remek robbanásokkal és kidolgozott, bár ismétlődő szinkronnal dolgozó zenei háttér is megfelelő. Kampányban a missziók rövidek és egyformák, de az egyedülálló irányítás és a pazar multi miatt ott a helye az FPS-eket kedvelő Nintendo arcok polcán.

Petúnia
petunia@tombraider.hu

MEDAL OF HONOR HEROES 2

EA
MÁS VERZIÓ: PSP

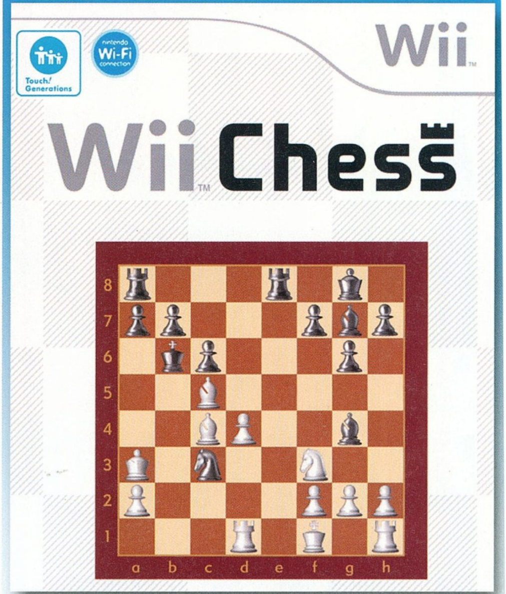
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

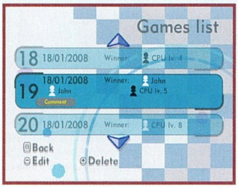
1 játékos (32 online), dpl ii, 16:9, 480p

✔ kiváló, élvezetes irányítás, jó online multi
X offline multi hiánya, az egyjátékos mód rövid, ismétlődő küldetések

8 pont

CSAK SAKKOZÓKNAK!







Nőiesen bevallom, sakktudásom életem számottevő részében a tízes skálát tekintve valahol a nulla és a három között konvergált. Mivel bátyám és apukám régen sokat játszottak, a bábukról és azok lépéseiről volt némi fogalmam – ahogy a családi klasszikus „kétparasztos" nyitásról is –, de jómagam soha nem bonyolódtam komolyabb sakkpartiba, néhány futó C64-es próbálkozást leszámítva. Némi önbizalmat csupán a Harry Potter And The Order Of Phoenix-ben játszott Varázslósakkban való általános győzedelmeskedés adott, ami egy hagyományos sakkjáték alapjaira épül. A **Wii Chess**-hez viszont nem elég egy ilyen ímmel-ámmal hozzáállás – ez a progi kifejezetten a szenvedélyes és hozzáértő sakkozókat szólítja meg.

Első felütésre a game nagyon egyszerű, mondhatni lényegre törő. A másodikra is. El kell döntenünk, egyedül vagy online akarunk játszani, single player esetén belőni a nehézségi szintet a tízes skálán, majd nekiugrani. Oké, választhatunk még egy kedvünkre való témát a háttér, a bábuk és a sakktábla vonatkozásában – pl. tengerpart, omladozó fal vagy virágok –, de ezen kívül ne számítsunk semmilyen izgi animációra és 3D-ben prezentált nézetre sem.

Az irányításra szinte ugyanez áll, ami a Wii mozgásérzékelős természetét nézve már komolyabb súllyal húzza le a mérleg negatív oldalát: Nunchukra nincs szükség, jóformán csupán a Wiimote d-padjával történik minden mozgás a sakktáblán és a menüben is. Sajnálatos, hogy a készítők nem használták ki a bábuknak a Wiimote-tal való rámutatós tologatása lehetőségét.

No mindegy, a sakk lényege bármiféle cifrázás nélkül a komoly játék, abban pedig a világ harmadik legjobb sakkmotorja, a Loop Express által meghajtott Wii Chess igazán jól teljesít. Egy bábut kijelölve a játék megmutatja annak lehetséges mozgási útvonalát – mely opció nekem igen nagy segítségemre volt –, a bizonytalankodók tippeket (Hint) kérhetnek a következő lépéshez, illetve akár vissza is vonhatjuk az utolsó műveletünket (Cancel Last Move). Ha rosszul áll a szénánk, feladhatjuk a partit (Give Up), vagy döntetlent ajánlhatunk partnerünknek (Offer A Draw). A lejátszott meccseket lépésről-lépésre újra áttekinthetjük és elemezhetjük (Replay). A sikeres szereplés jutalma néhány új téma.

A diszkont áron kínált játék másik nagy erőssége a Wi-Fi többjátékos opció, bár ugyanezt az online sakkjátékok is tudják. Összességében sakkozó nintendósoknak szerintem megéri beszerezni, de a laikusoknak tök érdektelen.

Petúnia
petunia@tombraider.hu

WII CHESS

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (2 online)

✔ jól összerakott sakkjáték, online multi
X ezeken felül semmi extra, a mozgásérzékelés nincs kihasználva

6 pont

ÓLOMVILÁG



A Nap Birodalma egész világokat elpusztító erejű szuperfegyveren dolgozik. Legalábbis ezt gondolja Pierce parancsnok és Windsor ezredes, amikor irányításuk alatt az Anglo-szigetek megelőző-védekező támadást intéz a Korallzátonyok ellen. A világot ismét háborúk dúlják. A **Batallion Wars 2** nem túl erős szálakkal kötődik a 2005-ben GameCube-ra megjelent első részhez, viszont továbbra is a néhány nemzet közötti csatározások jelentik az események fő vonalát. A nyitó epizódot alapvetően sikeresnek könyvelhette el a második részt is tető alá hozó Kuju Entertainment, a játékosok jórészt csupán az online multiplayer módusz hiányát fájlalták. Ezt a lyukat most sikerült befoltozni – nem is akárhogy –, a végeredmény pedig szinte biztosan kedvére lesz nemcsak a valós idejű stratégia, de a harmadik személyű lövölde műfajának kedvelői számára is.

FÖLDÖN, VIZEN, LEVEGŐBEN

A meglehetősen impresszív, szemet gyönyörködtető és nyomaiban Pearl Harbor ostromára emlékeztető nyitó videó után a Prológusban tanuljuk meg az alapokat, amely legnagyobbrészt a sajátos Wii kontrollt jelenti. Egyéb Wii-s shooterekben szerzett korábbi tapasztalatom szerint a Wiimote-Nunchuk páros az FPS-ekben jeleskedik igazán; TPS-ben kicsit furcsán hatnak közvetlenül a fix kontrollerek érája után, de viszonylag hamar bele lehet jönni a kezelésükbe. Az első Battalion Wars-szal ellentétben a szárazföldi és a légi csatákon felül most a tengeren is harcolhatunk, és többféle hadosztály közül választhatunk, melyek mindegyike sajátos egységekkel – katonákkal, járművekkel – rendelkezik. Tankokat, szárazföldi járműveket, tüzérségi kötegeket, sugárhajtású repülőket, helikoptereket, tengeralattjárókat, fregattokat és különböző gyalogosokat kommandírozunk, mely utóbbiak egész fegyverarzenálokat cipelnek magukkal. Ebben a célzás szerepét betöltő Wiimote játssza a fő szerepet, a Nunchuk pedig a mozgást szolgálja; az előrehaladáson túl oldalra gurulni és ugrani is tudunk vele. Habár a Wiimote túlságosan is érzékeny, ezért olykor nehéz befogni a célpontot, a hadegységek közötti váltást, illetve együttes irányításukat nagyszerűen oldotta meg a Kuju: a d-padon kell kiválasztanunk, melyik csapatot akarjuk támadásra, visszavonulásra vagy védekezésre küldeni. A repülőket a Wiimote döntögetésével terelhetjük – habár ekkor a Nunchuk kevésbé érzékenyen reagál –, míg a tengeralattjárókat a Nunchuk fel-le mozgatásával lehet süllyedésre, illetve a vízfelszínre emelkedésre késztetni.

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon szuperül néz ki, valóban szórakoztató, de – elnézést kérek az őszinteségemért – olyan egyszerű stuff, hogy a fakocka hozzá képest logikai kirakójáték. A Mario Kart után bizonyára komoly agymunkát jelent majd, de egy klasszikus stratégiai cucchoz képest nem kihívás. Olyan gamereknek ajánlanám, akik nem kedvelik a nagy lélegzetvételű, izzasztó RTS programokat, és inkább a könnyed szórakozást keresik.

A játék single player szegmensében összesen 20 küldetés és 6 nemzet kapott helyet: a Nyugati Határvidék, a Tundrai Területek, a Nap Birodalma és a Vaslégió ismerős lesz az első rész kedvelői számára, míg az új nációt az Anglo Szigetek képezik. A viszonylag egyszerű történethez egy relatíve egyszerű koncepció társul: felettesünk parancsára becélzunk egy ellenfelet vagy ellenfél-csoportot, szétlőjük, majd továbbhaladunk. Bár a hadi erők változatosságának hála ez a folyamat sokféleképpen lezavarható, de a lényeg ugyanaz marad, és ez 20 misszión keresztül bizony monotonná válhat.

Minden küldetésünk annak sikeres teljesítése után értékelésre kerül, melynek során S (superb), A, B vagy C minősítést kapunk. Az osztályozás alapja a gyorsaság, az erő (hány embert vesztettünk a művelet során) és a technika. Az időtényezőt én ugyan kicsit frusztrálónak éreztem – mint minden olyan játéknál, ahol egyfolytában versenyezni kell valamilyen szinten –, de ez az értékelő rendszer itt is motiválhat az adott küldetés újrajátszására, ezáltal a szavatosság növelésére.

A Battalion Wars 2 nagy erősségét jelentik a többjátékos móduszok, melyekhez wi-fi kapcsolat szükségeltetik. A Skirmishben egyszerű deathmach-ben igyekszünk bedarálni egymást barátunkkal, a bármely katonai egységgel még rendelkező fél lesz a győztes. Co-op módban értelemszerűen ketten verünk végig egy kampányt, míg az Assault arra ad lehetőséget, hogy az egyik fél számára felállított objektívák teljesítését a másik megakadályozza.

A játék audiovizuális teljesítményére jórészt nem lehet panasz. Grafikai szempontból egy bolondos, rajzfilmes megközelítéssel van dolgunk, amelyben az élénk színekben pompázó hátterek előtt komikus küllemű és animációjú katonák, repülők, tankok mozognak – nekem ez nagyon tetszett. A helyszínek szépek és megfelelően változatosak. A 16:9-ben megjeleníthető kép egyes részein ugyan olykor tapasztalható némi belassulás, de a tereptárgyakról vagy vízről visszaverődő fény imponáló, ahogy a 30-as frame per szekundum érték is.





Ami a zenei oldalt illeti, nemcsak az elsősorban nagyzenekari felvételekből álló betétek miatt érheti dicséret a fejlesztők háza táját, de a Dolby Pro-Logic II miatt is. A szinkron ugyancsak komoly munka eredménye: a fő karaktertípusok mindegyikének saját hangja van, mely a kedvestől a gonoszig, a szelídtől az őrjöngőig változik, nyelvi akcentusokkal megspékelve. *„Well done, Commander!"*

Összességében tehát jobb lett a folytatás az elődnél, habár egyes szegmensekben a különbség elhanyagolható. Részben az utóbbi miatt is gondolom azt, hogy az első epizód kedvelői nyugodtan befektethetnek a Battalion Wars 2-be, ahogy a „megyek azt' lövök" akció és RTS műfaj kedvelői is. Jómagam inkább maradok a nyugodtabb ütemű, fejtörős részekkel tarkított akció-kalandoknál és platformereknél. :)

Petúnia
petunia@tombraider.hu



BATTALION WARS 2

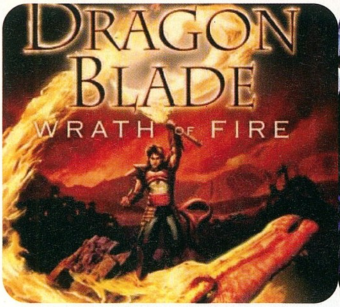
NINTENDO / KUJU ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

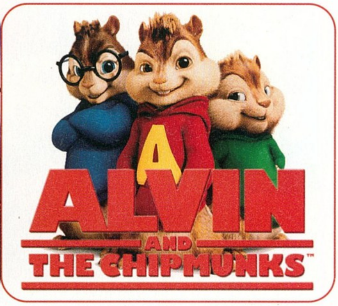
1 játékos (2 online), 16:9, dpl ii

✔ dinamikus játékmenet, szép külső, jó irányítás, élvezetes online multi
X egyszerű sztori és koncepció, a végére egyhangúvá válhat

7.5 pont







Jelen Wii Leltár citromdíjasai közül nekem a Dragon Blade: Wrath Of Fire tetszett a legjobban – amennyiben a középszerűség határát alulról súroló játék bármely komolyabb méltatásra lelhet. Eme beat'em up és RPG elemekkel ötvözött hack'n slash fókuszában a kardozás áll, mely igazán autentikusan csak Wii-n valósítható meg. A játék történetét a neves Sárkánydárda-krónikák (Dragonlance) szerzője, Richard A. Knaak írta, melyben egy Dal nevű kalandor ifjonc ered nyomába a Sárkánykard azon hat legendás darabjának, melyek a világot fenyegető sárkányok lelkét rejtik magukban. Az így összeálló szuperfegyver a legnagyobb gonosz leküzdésének eszköze. Nem rossz sztori ez a műfaj kedvelői számára, de a megvalósítás gyatra. Ismét az erősen poligonszegény, sarkos és üres belső terekkel tarkított, fantáziátlan környezetet és merev mozgású, bármely érzelemkifejezéstől tartózkodó karaktereket magába foglaló grafikát kell említenem a játék leggyengébb pontjaként. A Wiimote-tal bonyolítható kaszabolás ugyan jól sikerült, de a rendkívül lineáris, húsz pályán egyetlen rejtvény sem szakítja meg annak monotonitását. A történetmondás sokszor csupán állóképekben kerül megvalósításra, habár a zene és a szinkron egész jó. A csaták során Dal életerő-és tűzerő pontokat asszimilál, illetve új képességeket – sárkánykezeket vagy fejet – is kapunk. Vagyis a game a jól sikerült kardozáson túl semmi olyat nem kínál, amit az akár tíz évvel ezelőtti kalandjátékok nem valósítottak volna meg jobban, így hát az elvetemült sárkány- és Knaak-rajongókon kívül senkinek nem ajánlom – habár az ő számukra is felejthető.

játékcím: dragon blade: wrath of fire
kiadó / fejlesztő: d3 publisher / land ho!
más verzió: jelenleg nincs

4

Végy egy adag Obscure-t, adj hozzá némi Resident Evilt, szórd meg egy csipetnyi Silent Hillel, és tálald mindezt egy, nyomaiban a Jurassic Parkra emlékeztető, B-kategóriás film sablonjaiban. Nem tudom persze, hogy valóban ezek a minták lebegtek-e az Escape From Bug Island elkövetői szeme előtt, de a végeredmény olyannyira dermesztő, hogy már a bevezető videó alatt egyszerre sírtam és nevettem azon, hogy ilyen minőséget 2008-ban a Tomb Raider szentesítője kiadhatónak talált. Műfaját tekintve egy tinihorrorral van dolgunk, melyben egy szerelmi háromszög résztvevői, Michelle, Ray és Mike kalandjait követhetjük nyomon, akik egy borzalmas, mutáns rovaroktól hemzsegő szigeten rekedtek. Ami legelőször tűnik a játékot magáévá tevő, jobb sorsra érdemes gamer szemébe, az a borzalmas grafika – úgy a poligonszegény és néhány színből álló környezetre, mint a jórészt négyszögekből álló karakterekre nézve; ennél már a legelső TR is jobb volt. Akit ez nem tántorított el, az néhány rendkívül lineáris, vákuumszerűen üres pályán fog harcolni a nem túl változatos és meglehetősen merev rovarok ellen, jórészt haszontalan tárgygyűjtögetéssel fűszerezve és a szereplők által előadott ostoba dialógusokkal körítve. Ugyan a Wiimote + Nunchuk használata viszonylag jól meg van oldva, harcolni a remote rázásával tudunk, de a karakter mozgatása a régi resis időket idézi, amikor először a kívánt irányba kell őt fordítanunk, hogy elindulhasson. Mindezt megkoronázza, hogy a játék felétől az összes eddig bejárt pályát újra kell kezdenünk, ahol új területek nyíltak meg. Csak saját felelősségre!

játékcím: escape from bug island
kiadó / fejlesztő: eidos interactive / spike
más verzió: jelenleg nincs

3.5

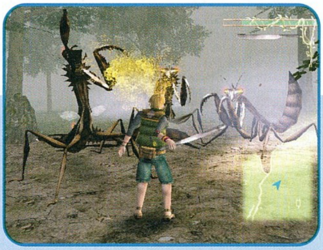
A kritikusok által lehordott, ám pénzügyileg meglehetősen sikeres Alvin és a mókusok című animációs film játékváltozata a Wii egyik szégyene. Az Alvin And The Chipmunks személyében egy egyjátékos ritmusjátékkal állunk szemben, mely a film által talált sztorit próbálja a Wii mozgásérzékelését kihasználva egy, elsősorban a gyerekek szórakoztatását célzó produktummá varázsolni – meglehetősen gyatrán és főleg ötlettelenül. A játékban a három, különben tök aranyos küllemű mókusból álló banda zenei karrierjét követjük végig. Ehhez a zenei anyagot a több mint 40 etűdből álló paletta szolgáltatja, olyan ópuszoknak a mókusok vékony – felnőtt játékosokat viszonylag hamar idegessé tevő – cérnahangján történő előadásával, mint Tom Cochrane-től a Life Is A Highway, Elvistől a Heartbreak Hotel vagy a bennem egykori sztóóónos diszkózások ugrálásainak emlékét idéző Tubthumping a Chumbawambától. A megvalósítás silány: amikor képernyőn megjelenő négy színes csillag felé tartó kis csillagok elérik célpontjukat, egy bizonyos mozdulatot kell tennünk: a Nunchuk vagy a Wiimote rázása a Z és a B lenyomva tartásával vagy anélkül. És ez minden. A szégyenletesen egyszerű koncepció egyik számnál sem változik. A helyzetet tovább rontja a kontroll pontatlansága (egy rázást olykor kettőnek érzékel), és a PS1-es időket idéző, fűrészes, a menükben pedig stílustalan grafika. A négy órás „élményért" elkért elsővonalas ár pedig egyenes felháborító. Nekem csak egyetlen dolog miatt szaladt fülig a szám: a Phantom Planet California c. számáért – Eszgé tudja, miért. Ha más is, annak küldök egy Zab Kapitányt. :)

Petúnia

játékcím: alvin and the chipmunks
kiadó / fejlesztő: brash entertainment
más verzió: ps2, nds

2

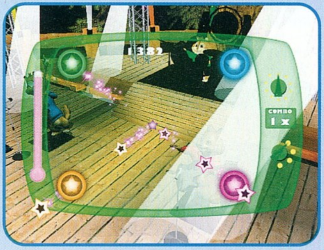








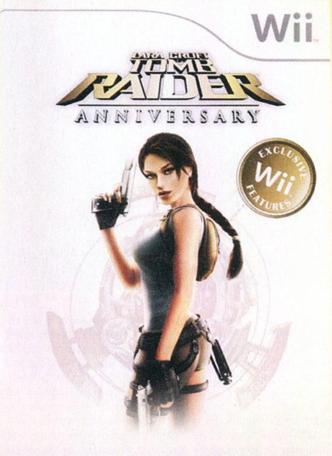


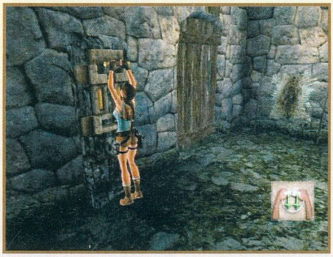


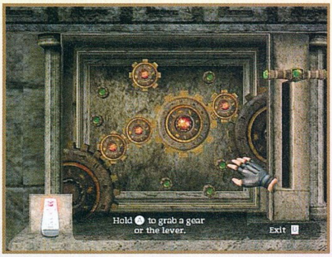
UTAT MUTAT











A tavaly júniusi megjelenés óta sok helyen sok szó esett már a Lara legelső kalandja tíz éves fennállását ünnepelni hivatott **Lara Croft Tomb Raider: Anniversary**-ról. Ezen kilenc hónap és három végigjátszásom után csak egyet látok: nemhogy a Tomb Raider sorozat egyik legjobb – sokak szerint a legjobb – darabjáról van szó, de az eltelt idő egyik legjobb – szerintem a legjobb – PS2-es játékáról is, úgy a külalakra, mint a tartalomra nézve. A PSP-s inkarnáció egy-két apró fogyatkozástól eltekintve szintén kimagaslóan teljesített, ami az Xbox 360-asról is elmondható. Bár nagyon sokan már az év vége felé debütáló Underworldöt várják, én azt mondom, az Anniversary is tud újat mutatni akár harmadjára, negyedszerre is. Akkor meg végképp, ha az ember rendelkezik egy Wii-vel, és szerencsésen beszerezte rá a szóban forgó játék kis hazánkban csupán a hetekben megjelent verzióját. Megkockáztatom, hogy eme konverzió a benne rejlő platformspecifikus extrák révén az összes – egymástól jórészt csupán az irányításban eltérő változat – közül a LEGJOBB. Nem messze a legjobb, mert kisebb kiegészítésekről van szó, de ezek az adalékok nemcsak szórakoztatóak, hanem a megvalósításuk is jól sikerült, remekül kihasználják a Wii mozgásérzékelését. Jöjjenek a részletek!

WIIMOTE-OT ÉS NUNCHUKOT SZEGEZZ!

Sok Wii játék el szokott hasalni vagy a rosszul összerakott mozgásérzékeléses irányításon, vagy éppen azért, mert a készítők szinte egyáltalán nem használták ki a gép ilyen természetű lehetőségeit. Az Anniversary-ban ilyentől nem kell tartani. Lara terelése a Nunchuk analóg karjával történik. A kamera mozgatása a Wiimote feladata; alapesetben megfelelően követi hősnőnket hátulról, de ha mozgatni akarjuk, ahhoz a Nunchuk C gombja és a remote-tal való rámutatás szükséges. Olvastam olyan véleményeket, hogy ez a kényelmetlen megvalósítás; ne higgyetek ezeknek, mert talán az első fél órában furcsa, később tökéletesen hozzászokik az ember, remekül és pontosan szét lehet vele nézni.

Nagyon kicsivel rosszabb a helyzet csatában. A Z-vel tudjuk befogni az ellenfelet, viszont a Wiimote-tal kell céloznunk, mielőtt a B-vel lőnénk; ez a célzás azonban olykor kissé reszketős, így a manuális irányzásnak nagyobb súlya van, mint a többi változatnál. Igen, kvázi nehezebb, de nagyobb is a kihívás. Az adrenalin félreugráshoz a Nunchukot kell megráznunk az analóg stick bármely irányba történő megnyomásával, és a megjelenő célkereszt közepébe céloznunk a Wiimote-tal. Szerintem szintén jól használható, ha az ember hozzászokik. A mágneshorgony kidobásához a Nunchukot kell felfelé lendítenünk – ugrás közben is –, ami hasonlít a Lara által végzett mozdulathoz. Ugyanez érvényes az ütemes gombnyomkodó részekre, vagyis amikor a képernyőn feltűnő mozdulatokat kell gyorsan előadnunk a két kontrollerrel: eképpen mikor a hölgy előre vetődik, a kettőt előrelendíteni, amikor félreugrik, oldalra rántani, stb. A kapcsolók meghúzásakor a Nunchukot és a Wiimote-ot lefelé rántjuk, mintha élőben húznánk lefelé a kart. Nagyon-nagyon jól sikerült ezek applikálása! Az összes többi mozgás a többi változatéhoz hasonló.

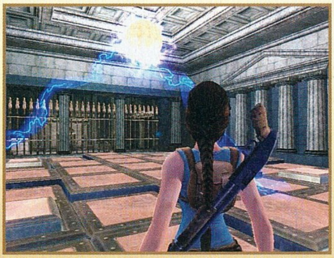
MARTIN BELESZÓL!

Nem igazán vágom, hogy jön össze a kiváló játszhatóság és a negatívumként megemlített körülményes célzás egy értékelőboxban, de talán nem is kell nekem mindent értenem… A game általában 7 pontot kapott szinte minden internetes portálon, ahol értékelték. Talán a begyöpösödött külföldi teszterek nem voltak olyan nyitottak a forradalmian új irányítási metódusra, mint Petúnia.

A SZAKMA ESZKÖZEI

Jómagam azóta várom izgatottan a Wii-s Anniversary-t, amióta értesültem arról, milyen extrákat tervez hozzá a Crystal Dynamics legénysége. A PSP-shez beharangozottaktól eltérően itt ezek meg is valósultak. Laránk valóban rendelkezik régészecsettel, csákánnyal és lapáttal, melyek a csak a Wii verzióban előforduló „ledörzsölhető" jutalmak (Rubbing Reward) magunkhoz vételéhez szükségesek. Vagyis amikor hősnőnk talál egy ilyen ábrát rejtő falfelszínt, először a kőborítást kell lebontania a szerszámokkal: annak gyenge pontjai felleléséhez a falat kopogtatjuk a lapáttal – a Wiimote rezeg, a képernyőn pedig színek jelzik, ha megvan –, majd a remote abszolút életszerű mozgatásával bontjuk le a kőréteget. Ezután a nálunk levő faszenes anyagot az előbukkanó mintára borítva szerezzük meg az értékes leletet. Ilyen Rubbing Reward nem minden pályán van, és általában csak egy – könnyű megtalálni őket, nem is földrengető újítások, mégis viccesek és jópofák, a mozgásérzékelést remekül használják.

A Wii-s inkarnáció további jellemzője három új rejtvénytípus: egyes kapcsolóknál egy három részből álló hengeren kell az ábrákat a megfelelő sorrendbe tekernünk, másoknál kis és nagy fogaskerekeket pakolásznunk, végül a St. Francis Folly elején levő Perzeusz-freskóknál itt nem lövöldözünk az ábra szükséges pontjaira, hanem a Wiimote-tal jelöljük ki a szükséges irányt azon rejtvényekhez hasonlóan, melyekben pontokat kell összekötnünk anélkül, hogy a tollat felemelnénk a papírról.





A játék Wii-s változatáról készült legelső trailerek egyike a zseblámpáról szól; nos, jópofa, hogy haladás közben a Wiimote-tal oda irányítjuk a fényét, ahova akarjuk, de igazán számottevő funkciója nincs, mivel a sötét folyosókon sötét szobában akár szabad szemmel is látunk, illetve ezeken nem igazán van elrejtett tárgy, csupán törmelék.

ÍGY JUTUNK A CSILLAGOKIG

Vért izzadok, mivel már a lap alján vagyok, és kétszer ennyit tudtam volna írni a játékról… A grafika a megszokott kiváló, sőt Wii-n a víz a korábbiaknál is elképesztően szebb és életszerűbb; a zene minőségében sincs változás. Nyugodt szívvel jelentem ki, hogy ez az Anniversary a korábbiaknál magasabbra helyezte a lécet, mely meglátásom lenyomata a lenti pontszám. Eme tény és diszkont ára tudatában melegen ajánlom mindent Wii tulajdonosnak és TR fannak – *sic itur ad astra.*

Petúnia
petunia@tombraider.hu

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

EIDOS INTERACTIVE / CRYSTAL DYNAMICS
MÁS VERZIÓ: X360, PS2, PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

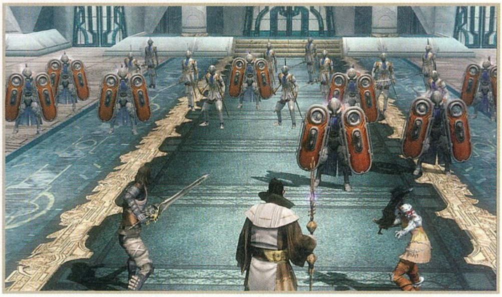
1 játékos

✔ remek extrák, jól sikerült irányítás
X csatánál a célzás kicsit körülményes

9 pont

ODÜSSZEIA





Abban az esetben, ha nagyon tudományosak és hozzáértők szeretnénk lenni, akkor a legjobb, ha elővesszük a kisásót, jó erőset szúrunk a földbe, és régész módjára elkezdünk a múlt után kutatni. De nem tesszük. Egyrészt mert se kert, se ásó, másrészt meg itt és most nem múltidézünk, legalábbis nem ilyen átfogóan. Legyen elég annyi, hogy ha volt idő, amikor a JRPG a reneszánszát élte, az egyértelműen az előző konzolgenerációban volt. Az erős hardver és az olcsó fejlesztési költség egy tető alá kerülése révén JRPG rajongónak lenni nagyon jó dolog volt. Klasszikusok-klasszikusok hátán, új és életszerű történetek, régi bevált sémák és becsületes iparosmunkák.

Valami azonban megváltozott: generációt váltottunk, de mintha az egyes játékstílusoknak erről senki sem szólt volna. Akciójátékból, különösen külső, rögzített nézőpontot használóból tengernyi van, nem telik el olyan hónap, hogy valaki ne adózna az ólomtöltetek és a lézernyalábok oltárán, az év hátralévő részében pedig minden eddiginél több és minőségibb darab várható. Mi a helyzet JRPG fronton? Siralomvölgy, zokogó gyászolók és egyre nagyobb üresség. Mondjuk ki az igazságot: a JRPG helyzete jelenleg pontosan olyan, mint a kalandjátékoké a kilencvenes évek végén és az ezredfordulót követő években. Miért? A magyarázat nagyon egyszerű és kézenfekvő: JRPG-t gyártani minden eddiginél drágább, hosszabb és nehezebb.

A konzolgeneráció-váltás nagyon jó dolog. Mindenki szeret üres lappal indulni, főleg, ha a leosztás erősebb, mint korábban. Most az, míg az egyes gépek a nyers számolókapacitás és a bizonyos körülmények között a fotorealizmus határát feszegető lehetőségekkel hódítanak, addig a tisztelt fejlesztő urak – különösen az öltönyös kiszerelésben érkezők – csak törik a fejüket. Újgenerációs játékot fejleszteni nagyon drága mulatság, míg korábban pár millió dollárba vígan belefért a marketing költség, addig manapság csak a reklámra annyi megy el, amennyiből több tisztességes PS2-es játék is kiférne. Ki issza meg ennek a levét? A független vagy kis mozgástérrel és szűk forrásokkal rendelkező fejlesztők/kiadók, na meg persze azok, akik tartalmas, nagyon hosszú és nagyon összetett játékokra várnak. Vagyis akik klasszikus japán szerepjátékokat akarnának, hegyekben és folyamatosan adagolva.

Akkor most vegyük elő a kalapácsot és romboljuk le az álmokat. Ebben a PS3-X360-Wii uralta generációban nem lesznek JRPG-k. Nem, ez így nem pontos. Lesznek, de nagyon kevesen és két véglet között lavírozva. Az egyik a Final Fantasy XIII által képviselt irányvonal, az elképesztő összeget felemésztő, egész estés hollywoodi alkotásokkal vetekedő büdzsével megtámogatott masszív eposzok tábora. Olyanok, melyek tényleg hosszúak, tényleg összetettek, ráadásul még gyönyörűek is. De ennek ára van – az ár a 2009 magasságára datált megjelenés.

Ott a másik véglet: tradicionális, korlátokat nem döntögető, nagyon lineáris és egy meghatározott nyomvonalon haladó rövidebb kaland-adagok. Ilyen volt a középszerűség posványából kivánszorogni nem nagyon tudó Enchanted Arms, a mesésen szép, de messze nem kiforrott Eternal Sonata, na meg a három lemezen elterülő Blue Dragon. És ilyen a **Lost Odyssey** is – lírai egyszerűséggel leírt és előadott házifeladat arról, hogyan kell sikeres szerepjátékot készíteni.

A HEGYLAKÓ

Ha a klasszikus hetedik Final Fantasy az in medias res jegyében indított, akkor a Lost Odyssey a szótári definíciót követi: az első percekben fogalmad sem lesz arról, hogy mi s miért történik. Látsz két hatalmas, több százezer főből álló és éppen egymásnak feszülő sereget, egy mindenkin átgázoló és legyőzhetetlennek tűnő magányos, nagyon morcos harcost és... aztán a kamera fordul egyet, majd rá kell jönnöd, hogy már magát a játékot látod. A 2006-os E3-on debütált videó még egy év elteltével is hihetetlen: az előre tárolt nyitókép úgy vált ingame pozícióba, hogy nem veszed észre. Fotorealizmus? Valami olyasmi, de ez most nem a témánk. Most harcolunk. Miért is kiért?

Bármily meglepő, ez bő tíz órán keresztül nem fog teljesen kiderülni. A négy lemezen elterülő epikus kaland szinte folyamatosan a sötétben tart és csak itt-ott elejtett mondatokkal segít. Igazi reveláció, komplett magyarázat csak valamikor féltávon születik, akkor viszont észveszejtő sebességgel, nagyon átfogó módon. Legyen elég annyi, hogy ott állsz a csatatéren, leversz pár tucat katonát, aztán elsötétül az ég és egy hatalmas meteor csapódik a csatamező közepébe, mindent és mindenkit elpusztítva. Majdnem. Te, vagy legalábbis a főhős életben marad, egyetlen karcolás nélkül úszva meg azt, amely két ország majdnem teljes seregét letarolta alig pár perc leforgása alatt. Az ok? Kaim – merthogy így hívják az urat – halhatatlan.

Mi lehet az érdekes a klasszikus amnéziában szenvedő, nagyon szótlan és magába forduló, ráadásul még halhatatlan főhősben? Nagyon is sok minden, Kaim az országos sablonok ellenére az







elmúlt évek, vagy talán minden idők egyik legjobban felépített JRPG karaktere. A Lost Odyssey legnagyobb erénye az általa felhozott szereplőgárda kidolgozottsága, főleg az, hogy mekkora része van mindenkinek a nagy összképben, és hogy milyen fura, egyáltalán nem nyilvánvaló kapcsolatok fűzik össze őket.

Főhősünk van, ideje főgonoszt keresni. Eltelik pár óra, még mindig semmi. Pedig főgonosz van, sátáni kacajjal, folyamatosan a homlok irányába közeledő szemöldökkel, na meg persze ördögi tervekkel. A történet maga egy egész világot ölel fel, kö-







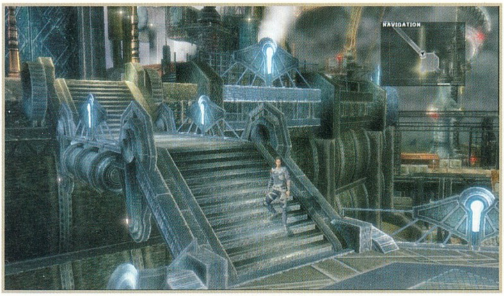
zéppontba helyezve az univerzumot alig pár évtizede behálózó mágiát, az egyre nagyobb hatalmi törekvésekkel rendelkező királyságokat. Nehéz lenne komolyabb elrévedés nélkül felvázolni az igazi történéseket: a Lost Odyssey tényleg EPIKUS, így, nagy címeres betűkkel. A nagyon lassú mederben folydogáló események az első korong után iszonyatosan megindulnak a végkifejlet felé. Szeretnél képet kapni arról, hogy mégis mire számíthatsz? Fogd a Final Fantasy X-et, húzd rá a Final Fantasy VII steampunk / cyberpunk jellegét, szórj rá egy kis FF6-os mágikus homályt, fejeld meg a Final Fantasy 8 nagyon egyedi stílusával, és körülbelül már tudni fogod, hogy mit is kapsz a pénzedért. Nagyon szélsőséges egyveleg? Igen, az, a LO világában bőven megfér egymás mellett a mágikus erő által hajtott inga és az egész várost körbeölelő televíziós hálózat, az epikusság pedig egyáltalán nem meglepő a fejlesztők kilétét ismerve. Intrika, szerelmi szál, sötét tervek, hatalmas fordulatok és szeretnivaló karakterek – az LO étlapján minden szerepel.

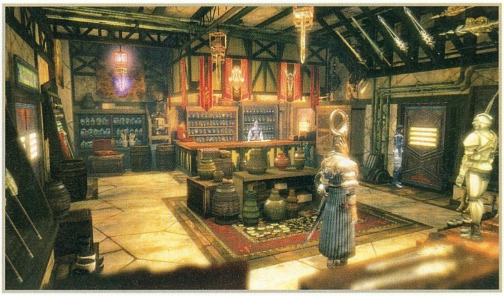
Ám egyvalami toronymagasan kiemelkedik mind közül. Érzelmek. Ha a BioShock bemerészkedett a videojátékok által eddig erőteljesen hanyagolt területre, akkor az LO valósággal bemasírozik, teljes menetfelszerelésben. Az erőteljesen karakterközpontú tálalás az egyéni útkeresés jegyében telik. Az amnéziás halhatatlanok folyamatosan nyerik vissza az emlékeiket, de nem akárhogy: nem látványos, nagyon sok erőforrást felemésztő átvezető videók, hanem szöveges, több oldalas novellák formájában. Az „Ezer év álmait" a japán író, Kiyoshi Shigematsu jegyzi, a háttérképekkel és hangeffektekkel, erős színváltásokkal megtámogatott rövid történetek mindegyike a múlt egy szeletét mutatja be, remekül megalapozva Kaim mindenen átütő szenvedését, látszólagos céltalanságát, egyúttal kitöltve a játék során képi elemekkel vagy komolyabb magyarázattal nem megtámogatott űrt élete ismeretlen szakaszából. Videojátékban olvasni? Igen – az LO meg meri lépni azt, amire korábban még senki sem vállalkozott: szépirodalom modern formában, egy eddig ismeretlen csatornán. *(A margóra: a történetek sikerére egy nagyobb amerikai kiadó is felfigyelt, a háromtucatnyi sztori angolul is megjelenik, valamikor idén)*

SZELLEM A PALACKBAN

A Blue Dragont ért kritikák többsége a játékmenet egyszerűségét és sablonosságát illette – a Lost Odyssey-t úgyszintén, csakhogy ezúttal már a pozitív oldalon. Szeretted a tizedik Final Fantasy-t? Jó, mert lényegében pontosan ugyanazt kapod, csak nagyobb méretben, jobban kidolgozva, egységesebb formában. Az LO le sem tagadhatná, hogy honnan származik, de ha ilyen jó családról van szó, akkor ez elnézhető neki. Főleg, mert sablonossága ellenére nagyszerű.

Az LO-ban nincsenek fix pofozkodások, a Mistwalker ezúttal visszatért a random harcok intézményéhez. A helyzet messze nem olyan vészes, mint az e tekintetben toronymagasan taroló Skies of Arcadia esetében, az összecsapások itt egyáltalán nem gyakoriak, pontosan annyi van belőlük, amennyi szükséges. Ráadásul az ősöreg JRPG panel, a kötelező érvényű tápolás









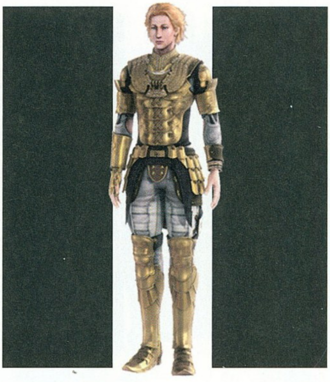
mint olyan nincs jelen, a Lost Odyssey soha, egyetlen alkalommal sem kényszerít rá arra, hogy hosszú órákon keresztül csépeld a semmiből előbukkanó ellenfeleket. Fejlődnöd kell, de érezni fogod, hogy mikor és mennyit – az egyensúly tökéletes, a harcrendszer pedig roppant élvezetes.

Látszólag igazodik a szabványhoz. Körökre osztott elképzelés, klasszikus menürendszer és opciók, egyértelmű jelölések. Ám ott a csavar, rögtön kettő is. Első körben itt van a GC intézménye. A GC a teljes csapat védekezési szintjét mutatja átlátható, egyszerű szám formájában. A GC értéke a meglévő életerő és bizonyos tárgyak függvénye. Mire is jó a gyakorlatban? Nagyon egyszerű. A maximum öt főből álló csapat teljesen egyedi formációban állhat ki harcolni: mindig te döntöd el, hogy ki s hol foglaljon helyet. Értelemszerűen célszerű a masszív sebzéseket produkáló harcosokat előre, míg a varázslókat hátra pakolni. Ha valaki nagyot üt – és fog, sokszor –, akkor az az egész csapatot érinti, de nem mindenkit egyformán. A hátul állók sérülésének nagy részét felfoghatja az első sor, a GC értékének csökkenése fejében.

Második csavar: a közelharcban járatosak sebzése sem állandó. A Lost Odyssey-ben nagy szerepet kapnak az általad vagy a specialisták által előállított gyűrűk. Gyűrűt kovácsolni a megfelelő alapanyagok birtokában bármikor lehet, hatásuk mindig a beléjük ültetett kő típusától függ. Van, amelyik a sebzés mértékét növeli, van, amelyik valamelyik elementál erejét adja hozzá a kaszaboláshoz, akad olyan is, amellyel feltölthető a GC. A sor gyakorlatilag a végtelenségig folytatható, a két-három tucat komponensből hihetetlen mennyiségű és minőségű gyűrű hozható ki. Eddig érthető? Most jön a bonyolultabb rész: a nem mágiával harcolók esetében az ujjra húzott ékszernek gyakorlati szerepe is van. Az alaptámadás esetében a kiválasztott célpont előtt megjelenik egy kör. Ha nyomva tartod a jobb ravaszt, egy nagyobb kör indul meg a képernyő szélétől befelé – a cél akkor felengedni a gombot, mikor a folyamatosan szűkülő pont fedi az ellenfél előtt lévőt. Hatás? A szokásosnál jóval magasabb sebzés. Eltart egy ideig, míg kitapasztalod a rendszert, de ha elkapod a ritmust sok előnyhöz juthatsz, főleg, mert a gyűrűk a csata közben is cserélhetők, így mindig az ellenfél típusához igazítható az elérni kívánt hatás.



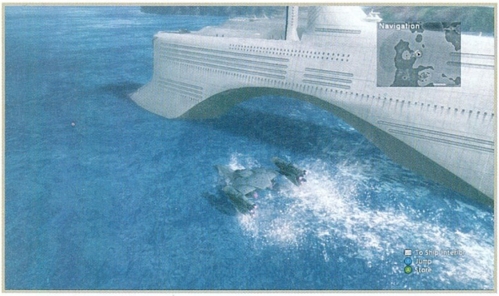


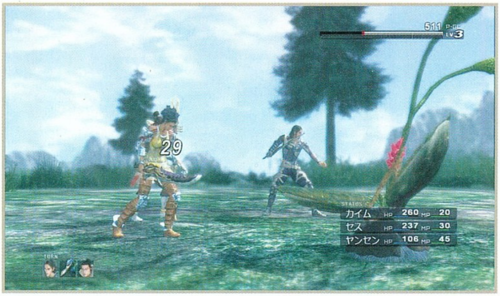


De ez még mindig csak a felszín, a harcrendszer igazából a varázslatok körül forog. A történet során csatlakozó szereplők többsége a mágus kasztot erősíti, nem véletlenül. Az LO négy ágat különböztet meg. A fehér mágia alá a gyógyító, vagy a védekezést elősegítő varázslatok tartoznak, a fekete mágia az elementál alapú rondaságokat gyűjti össze, a Spirit a kettőt vegyíti, míg a kombinációs mágia az utolsó hármat gyúrja egybe.

Ez egy kicsit bonyolult lesz, kéretik kapaszkodni: a fenti négy csoport nincs fixen karakterhez kötve, megfelelő körülmények között bárki varázsolhat, akár a legmagasabb szinten is. Hogyan lehetséges ez? Kiegészítő tárgy használatával, vagy pedig skillek tanulásával. Na jó, ez kezd egy hullámvasútra hasonlítani, de nincs mit tenni – itt is van egy kis csavar. Skillt ugyanis csak és kizárólag a halhatatlan szereplők tanulhatnak, de ők sem maguktól, csak akkor, ha van a csapatban egy teljesen hétköznapi ember is.

Tetszenek emlékezni a Final Fantasy VIII GF alapú fejlődésére? Na, ez pont olyan. A menüben barangolva elég csak hozzákapcsolni az éppen aktuális halhatatlant egy gyarló emberhez, kiválasztani a megtanulni kívánt skillt aztán két-három harc után máris sikerült ellesni a kívánt trükköt. Csak a halhatatlanok fejlődhetnek? Természetesen nem, a többiek is bővítik a tudásukat, de ők automatikusan, maguktól. Az egyre erőteljesebb fekete mágiához elég csak sokat varázsolni, a pálcaforgató máris agilisebb lesz. Megtanulható skillből megszámlálhatatlanul sok van, a repertoár hatalmas, ráadásul olyan széles palettán mozog, amely a játék minden egyes részét lefedi. A hatalmas választék egy megkerülhetetlen falat is hurcol maga után, az éppen aktív állapotba rakható képességek száma véges. Alapból alig 3-4 passzírozható be, ez később ún. „slot seedekkel" maximum 12-re tornázható fel, de még így is kompromisszumot kell kötni és eldönteni, hogy az adott szereplő inkább a támadásra vagy a védekezésre megy-e rá.









Leírva talán kissé bonyolultnak hangzik, a gyakorlatban viszont egy-két óra elteltével minden érthető lesz. Érthető és egyúttal kötelező is, több okból. A csapat összetétele messze nem fix, szereplők távoznak és érkeznek, a játék közepén már legalább 9 karakter közül lehet választani, így akár harcról harcra módosulhat az éppen aktív emberek listája. A skillek kiválasztása, a felszerelések lecserélése teszi ki a játékmenet nagy részét, mivel a Blue Dragontól eltérően a Lost Odyssey nehéz. Nem könnyfakasztóan és szánni valóan, de éppen eléggé ahhoz, hogy legyen benne kihívás, de még ne menjen a szórakozás rovására. A változatosságra nem lehet panasz, az ortodox JRPG szabályoktól eltérően területenként változik a feltűnő ellenfelek fajtája: a hegyvidékes terepen látott griffmadár nem fog például feltűnni a mágiával átitatott titokzatos erdő közepén. A választék hajmeresztő, az LO óránként cseréli le a teljes gárdát, nagy odafigyelésről téve tanúbizonyságot.





KORONG HÁBORÚ

Miért kellett ehhez négy teljes korong? Mert az MGS-hez hasonlóan az átvezető animációknak itt is nagy szerep jut, jó JRPG szokáshoz híven elsősorban renderelt videó formájában, az pedig tárhelyigényes. Nem lehetett volna ezt kiváltani az engine által létrehozott jelenetekkel? Dehogynem, az LO nagyon látványosan és teljesen ésszerűen keveri az in-game részeket a CGI-vel, néhol erőteljesen elmosva a határt a kettő között. Ám a helyzet messze nem ennyire rózsás, Unreal Engine 3 ide vagy oda, az LO grafikailag roppant felemás. Az eszelősen átgondolt, minden ízében kreatív és remek art designt technikai problémák teszik próbára.

Képfrissítési probléma különösképp nincs, a közel stabil framerate a tucatnyi szereplő és a látványos speciális effektusok ellenére sem zuhan az elfogadhatatlan értékek alá. A szűk mozgástér miatt a tereppel sem lenne baj, ám az út során bebarangolható városok többsége épphogy megüti az FFX színvonalát – az pedig kérem egy konzolgenerációval ezelőtt volt, annak is az elején. Egy kaptafára készült épületek, gyatra színválaszték. A tárolókapacitás ára? Sokkal inkább a bevezetőben vázolt probléma: hatalmas terület, de kevés idő annak betöltésére. Van, ahol tényleg leszakad az állkapocs és könny szökik a szembe, de van, ahol csak a fintorgás marad. Akkora nagy probléma ez?

Egyáltalán nem. Az LO mindent összevetve szép, a hangszóróból feltóduló dallamoknak és mondatoknak hála pedig nagyon hangulatos is. A karmesteri pálcát lengető Nobuo Uematsu ugyan nem téved el annyira a zsenialitás felé, mint a Blue Dragon esetében, de még így is képes egy egész albumra való muzikális csodát kipréselni magából. Meglepő mód ezúttal mégsem a zenei, hanem a szinkronszínészi oldal múlta felül a várakozásokat: a Lost Odyssey üdvözlendő módon a japán hangsávot is megtartotta, de most kivételesen nagyon ajánlott az angol gárdát beállítani. A szerződtetett színészek nagyon jó munkát végeztek, ráadásul minden idők egyik legjobb mellékszereplője, Jansen (a klasszikus iszákos-kelekótyamókamester) karaktere igazán csak az angol munkatárs tevékenysége alatt jön ki.

AZ UTOLSÓ ÓDA

Kaim ezer éves szenvedése egyszer véget ér – Sakaguchi maestro menetelése viszont csak most kezdődik. A kissé felemás nyitány után a Mistwalker pályára állt, a Lost Odyssey tökéletes összefoglalója annak, hogy miért is lehet szeretni a JRPG-ket, és hogy az elmúlt évek során miért nem volt egy egész generációt meghatározó szerepjáték. Sakaguchi már nem volt, az egész estés film bukása után nem lehetett ott az FFX-nél, de közreműködésével a Square első nagyszabású PS2-es RPG-je nem úgy nézett volna ki, hanem pontosan így, mint az LO. Mert az LO, mondjuk ki, az, amilyen irányba az FF-nek el kellene mozdulnia. Érzelemdús történet, mozgalmas cselekmény, intenzív akció és egytől egyig kidolgozott, karizmatikus szereplők garmadája: a Lost Odyssey csak a felszínt kapargatja, azt viszont oroszlánkörmökkel. Az igazi attrakció a folytatás lesz, mert Kaim történetének folytatódnia kell. Addig is hunyd be a szemed és merülj el az LO világában: egy ezredév kalandja vár rád.

W

MARTIN BELESZÓL!

Mindenképpen a legkomolyabb jelenlegi nextgen JRPG, de még mindig nagyon messze van a legendás PS2-es anyagoktól. Engem mondjuk kicsit frusztrál a DVD tokba gyömöszölt 4 lemez, de ez a játék élvezeti értékéből számomra ne vonjon le semmit. Ennél komplexebb JRPG-t 2008 márciusában nem találsz X360-ra.



Mistwalker

A Mistwalker a Microsoft támogatásával, bő egy évvel az Xbox 360 megjelenése előtt jött létre, habár maga a név és annak lógója már az ezredforduló után készen állt. A japán stúdiót a szerepjátékok pápája, Hironobu Sakaguchi keltette életre, elsősorban azzal a céllal, hogy az X360 kínálatát a JRPG-k is erősítsék. Az egyes projectek fejlesztése nem feltétlenül házon belül történik, a Mistwalker alá több kisebb csapat is bedolgozik, így a vállalat egyszerre több játék fejlesztését is végzi párhuzamosan.

LOST ODYSSEY

MICROSOFT GAME STUDIOS / MISTWALKER
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

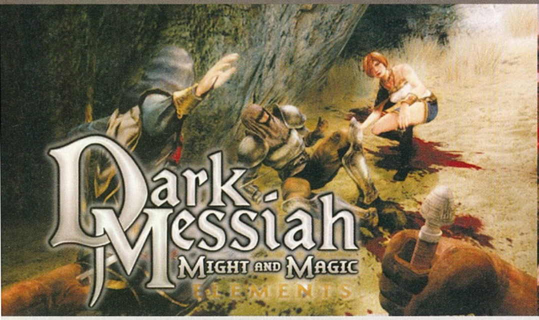
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, dd 5.1, 720p/1080p, mentés 600 kb

✔ pazar karakterek, remek világ
X felemás grafikus oldal

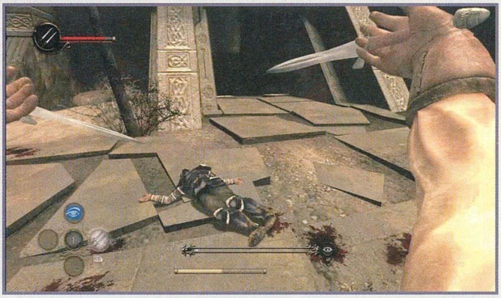
8.5 pont

MÁGIKUS









Már jó egy esztendeje történt, hogy az Ubisoft erőszakra utasította a PC-s Might and Magic univerzumot, ám a bűntény elkövetéséért fülön csípett FPS műfaj most újabb megtorlásra készül. A kiszemelt helyszín ezúttal a konzolok világa, ahol az Xbox 360 tulajdonosok saját szemükkel kukkolhatják végig a **Dark Messiah of Might and Magic: Elements** aktust. Vajon egyszerű peepshow-t, vagy esetleg az erotikus művészetek szerteágazó vállfajainak bemutatóját láthatjuk majd?

Sokkal több szerethető dolog akad az Arkane vértől tocsogós akció-fantasy masszájában, mint amennyi nem kívánatos. Az éjfekete humor külön kiemelendő, hiszen ki az a galád, aki nem szeretne ezer sebből vérző hős lenni, aki úgy metszi át az ellenség torkát, mint a kés a vajat? Való igaz, szokni kell a jelenséget, de amikor a huszonötödik katakombából küldjük a semmibe szegény, ártatlan hörgő katonákat, már fel sem fog tűnni a dolog. A „Hát minden szemetet ide fúj a szél?" mondóka nem is nyerhetne máshol nagyobb értelmet, mint itt: a keletről-nyugatról összeollózott haramiák, kardzsonglőrök, mókamesterek, és a vérszomjas dögök népes kompániája még az aktív kóros unalomban szenvedő játékos figyelmét is felkelti, ha az fogékony az öldöklés kevésbé ismert válfajaira.

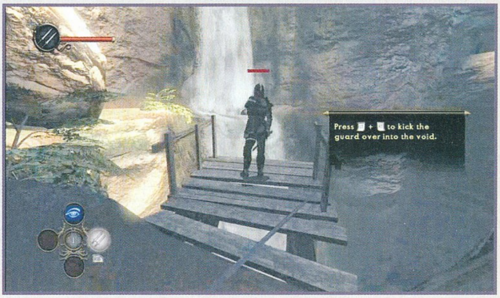
A Might and Magic: Elements báját nem másnak, mint az RPG stílusjegyeket, a kaszabolás örömét és a tolvajlás művészetét összeolvasztó hangulatának köszönheti. Bár az öldöklés lehetőségeinek száma határtalan, mégis érdekes módon a történet az, ami főszerephez jut a játékban. A DMMME RPG mivolta révén szemtelenül lineáris, történet-központú játékmenetében el lehet bóklászni itt-ott, de Elder Scrolls IV: Oblivion mintájú önkényes szafarira ne akarjon indulni senki: a nagyjából közepes méretekkel rendelkező tíz fejezet ugyanis masszívan tartja magát a fejlesztők által kijelölt útvonalhoz. A klasszikus építészeti remekművek, és a tolkieni mondavilágból felépített, szándékosan túraellenes táj amúgy sem engedi meg a természet lágy ölén tett sétákat, a Might and Magic mondavilágához kapcsolódó dungeon-csatorna-kastély trió falain pedig még maga David Merlini sem lenne képes átjutni. Hát igen, a zombik ragaszkodó típusa és vendégszeretete mindenkit maradásra sarkall…

AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE

Még azt az ős-démont is, akinek nagyjából ezer esztendeje elege lett a bezártságból, és úgy gondolta, népes családjának kíséretében ellátogat a szomszédságban élő emberekhez, törpökhöz, és tündékhez. A kedélyes baráti társaság természetesen nem örült a váratlan vendégnek, ezért világméretű patáliát csaptak a démon uraság megjelenésekor, amelynek csak a házigizda Sar-Elam, a hetedik sárkány volt képes véget vetni. Szegény pára bele is halt, ám a tragédia arra elég volt, hogy démon uraság és kis családja határozatlan idejű szerződésben rögzítse a felszínre történő látogatás megvonását. Az ördög ügyvédje azonban dörzsölt fickó volt, így a kiskapukat kihasználva a Skull of Shadows nevezetű relikviában rejtette el a szabadulás kulcsát, amelyet az emberi kapzsiság nem hagyhatott hosszú ideig parlagon heverni. A Dark Messiah központi figurája Sareth, Phenrig varázsló bábáskodása alatt hallott az elveszett ereklyéről, s hosszú évekig tartó kiképzését követően úgy gondolta, ideje lenne lezárni az ügyet végre. A varázslók, harcosok, bérgyilkosok és íjászok tudását magára öltve el is indult, hogy felkutassa a szent relikviát, amely ha illetéktelen kezekbe kerül, kártyavárként omlasztja össze a démoni sereg köré vont falat, megsemmisítve a tér-idő kontinuumot, a világegyetemet, és talán magát a gonoszt is. Ez persze a legrosszabb eset, hiszen elképzelhető, hogy csak a relikvia semmisül meg…

Mivel a lehetőségek tárháza relatíve széles, már a kalandozás elején célszerű állást foglalni a játék által felkínált lehetőségek és kasztok valamelyike mellett. Mivé legyek? Kardot markolászó, az erőmet fitogtató, szűkszavú groteszk harcos? Netán a kardot felemelni képtelen (ennek hiányában pedig hibrid harcos-mágus kaszt létrehozását lehetetlenné tévő) varázsló? Vagy kígyó módjára tekergő, s az ellent hátba döfő bérgyilkos, esetleg vadakat terelő íjász-juhász? A döntés megfontolandó, hiszen választásunk események egész sorát vonja maga után. Conannak ereje sok, esze semmi: kiválóan bánik a vágó- és szúró fegyverekkel, keze azonban csak egy bizonyos távolságra ér el, így főként közelharcra teremtetett – nyúlcipőt húzva azonban elismert bokorugró, így ha kell, fedezékbe képes bújni a rosszalló tekintetek elől. Mágusunk bár olyan, mint egy aszott kecske özönvíz után, de a manalöttyöktől megrészegülve bombasztikus tűzijátékban részesíti az őt figyelő közönséget: villám, tűz, víz, jég, és számos egyéb támadó, védekező varázslat áll rendelkezésére a Might and Magic show repertoárjából, amelyet remekül felhasználhat gyilkolásra, avagy saját védelmére is. Bérgyilkosunk viszont álnok kígyó módjára tekereg, és áldja ezért az úr: a sötétség, a lopakodás és az árnyék mestere, aki inkább eltereli áldozata figyelmét, mintsem szemtől szembe kerüljön vele: pici tőr hátul a nyakacskába, és garantált a tuti halál. De ne feledjük a mesterlövészünket sem, aki a mesterlövész puska helyett egy egyszerű íjjal is beéri: legyen bármi a nyílvessző végére erősítve (lánc, kötél, vagy égő fáklya), nincs olyan távoli célpont, amelyet ez ne likvidálna mindent elsöprő gyorsasággal.

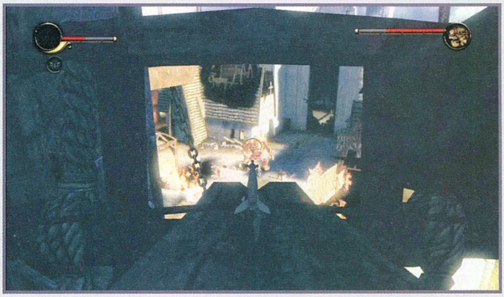












CÉLLÖVÖLDE

Akármelyikük mellett tesszük le a voksunkat, az első szembeötlő változás, amit azonnal észre fogunk venni, a remekre szabott irányítás átültetése az Xbox 360 kézbe simuló kontrollerére. Az olyan alapvető mozdulatok, mint a lövöldözés, vágás, csapkodás kivitelezése nem is lehetne egyszerűbb: a jobb triggerrel hadonászunk (a gombot folyamatosan benyomva az éppen kiválasztott skillünknek megfelelő erősebb, ún. alternatív támadásra készülhetünk fel), a ballal védekezünk, mindkettőt lenyomva pedig a mindig segítségül hívható ellenfél hátrarugdosását csikarhatjuk ki hősünkből. A személyre szabott, egyéb megtanulható képességeket, úgymint pl. a különböző testcsonkító-sanyargató kivégzéseket, a sötétben segítő Dark Vision látásmódot, a lopódzási technikákat, vagy a védelmező aurákat a d-pad nyomkodásával aktiválhatjuk, amelyeket az inventory-ba lépve tudjuk a keresztgomb adott irányához rendelni. Az első néhány óra alatt szerzett szintlépéseknek hála, egész hasznos segédtár alakul ki hőseink repertoárjában, ahol a d-pad-féle gyorsmenü rendkívül nagy segítséget jelent majd a komplex és az egyszerű mozzanatok előcsalogatásában. Ahogy egyre jobban passzírozzuk a gonosz agyát a relikvia vadászatunkkal, annál jobban kiismerjük majd az ilyen-olyan ellenfelek gyenge pontjait, így egy megfelelő üzemmódra kihegyezett gyilkológéppel könnyedén masírozunk át a változatos csoportokban felbukkanó kreatúrák között is. Kevés játékról mondható el, hogy hosszú idő után is élvezetet okoz bennük a kaszabolás, de a szép mennyiségben adagolt szintlépéseknek hála az MM-ben roppant változatos módon hódolhatunk eme szenvedélynek. Erre szükség is van, mert a játék igazi mivolta és szépsége tényleg csak néhány óra elteltével mutatkozik meg, a kalandtúra relatíve behatárolt vonalai között pedig hiába szép a táj, ha a játékos mozgástere szűk, s csak az öldöklésre fókuszál. Azonban bármennyire a behatároltak a lehetőségeink, a környezet aktívan részt vesz az összecsapásokban, sokszor szándékosan akadályt gördítve a játékos elé. Gyakran kell csapdákat aktiválni, falakat lerombolni, kötélhágcsókon átlendülni, kapcsolókra vonszolni a holttesteket, vagy akasztónak használni a falakon található, kiálló tüskéket, illetve hegyes fémtárgyakat. Ezek sok esetben jobb választásnak bizonyulnak, mint harcba bonyolódni az ellennel, hiszen senki nem gondolhatja komolyan, hogy egy harci trollt lazán leteríthet néhány kardcsapás és tűzgolyó segítségével. Az ötletesség tényleg pozitívum a játékban, hiszen a trollos esetből tanulva legközelebb már biztosan elgondolkozunk majd azon, hogy mit kezdhetnénk a kötélen felerősített kőtömbökkel a bejárat felett, vagy a szennyvízzel telített sötét katakombában, egy lightning bolttal a kezünkben…

Néhány mellékküldetés révén le lehet térni a játék által kitaposott ösvényről, ám felgöngyölítésükhöz gyakran visszafelé kell haladni, hogy egy előzetesen már megtisztított környéken keressük a plusz információk alapján napvilágra került turpisságokat. Érdekes módon azonban semmilyen támpontot nem kapunk a visszajutást illetően, így aki a küldetésének közepén kénytelen-kelletlen néhány napos szünetet tartani, a narrátor elnémulása okán teljes egészében a megérzéseire kell hagyatkoznia, amely nem kevés bosszúságot okozhat egy-egy komolyabb eltévedés, vagy az egymást követő, scriptelt események alkalmával. Mégis, az egyik legnagyobb negatívum, amivel szembesültem, az a quick-save opció teljes hiánya, amely nem egy kellemetlen percet (órát) szerzett a kincsek kutatása közben. Mivel a játék érthetetlen módon a checkpointokat sem rögzíti a gép merevlemezére, az egy-egy fejezeten történő áthaladás sem jelent gyógyírt a problémára. Biztosak csak és kizárólag a manuális mentési folyamat után lehetünk az állás eltárolásában, amelyre a személyes tapasztalatok szerint a megszokás hatalma miatt nem mindig fordítanak kellő időt a játékosok.

ERŐS FORRÁS…

A DMMME a HL2 alól kimászott Source engine-re épül, és mint ilyen, a látvány terén nem nagyon van oka szégyenkezni: a hatalmas sziklába vájt templomok, a sötét és rejtelmes fényben fürdő katakombák, a középkori kiismerhetetlen csatornarendszerek, az égig érő hatalmas várromok és a ligetek-völgyek-erdők bár nem követik a mai nagyfelbontású textúrákat, de az oly' sokat alkalmazott fény- és árnyékolási effekteknek köszönhetően jól domborítanak a játéktéren. A hiányosságok csak a hibajelenségek alkalmával látszanak, akkor viszont nagyon durván belerondítanak az összképbe: előfordul ugyanis, hogy a HDR effekt gyakran rossz pozícionálást kap, és a kontrasztos tereptárgyak tovább virítanak a sötétben, mint ahogy kellene. Ez esetben a Night Vision mód a még mindig fényes objektumoknak köszönhetően teljességgel használhatatlan, kikapcsolásakor viszont teljes sötétségbe borul a táj és szinte hallani lehet a démonok röhögését a szerencsétlen kalandoron. Másik szembetűnő jellegzetes probléma a framerate csapnivaló értéke: ha néhány célpontnál több tartózkodik a játéktéren, beindul a nokedli-effektus, és a tésztaszaggató üzemmódnak hála ember legyen a talpán, aki egy íjással messziről képes tarkón lőni az egymásba gabalyodó haramiákat… ezek bizony nem túl örömteli pillanatok egy újgenerációs konzolon.

Mégis, aki képes tolerálni a fentebb elhangzott hiányosságokat, olyan hangulatos és izgalmas ámokfutásokat élhet át, amelyre nem is gondolt volna – még akkor sem, ha már első blikkre egyértelmű, hogy az alkalmazott gyilkolási módszer feltehetően beválik majd a sötétség erőinek csatlósai ellen vívott harcban. A Dark Messiah of Might and Magic: Elements meglepő módon azonban az egyszemélyes RPG mivolta mellett többjátékos opciót is tartalmaz, amely az Xbox Live-ra felszabadulva helyezésekért vívott meccseket, és a jól bevált DM-TDM összecsapásokat hozza el a fantasy birodalmak világába. Az Arkane srácai a megszokott ütközetek mellé további három újat is kreáltak, amelyek között területfoglalós, ellenőrzési-pont birtoklós, de még objektív-orientált, ember-élőhalott központú kihívást is választhatunk, amelyek a játék által vázolt harci megoldásoknak köszönhetően parázs kis csatákat jelentenek az Xbox Live felhasználók számára. Fura egyveleg a Dark Messiah világa, ám hiányosságai ellenére jó irányvonalat jelölhet ki a soron következő Might and Magic eposzba ágyazott folytatásnak: a szexuális erőszak bár felemásra sikeredett, mindkét fél profitálhat a következményekből.

Stinger
stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nagy potenciál volt a témában, hisz tulajdonképpen az Oblivion óta nem igazán volt ilyen típusú fantasy játék – az űrt azonban ennek a programnak nem sikerült maradéktalanul betölteni. Közhely, de most nagyon ideillik: ezt most TÉNYLEG csak rajongóknak merjük ajánlani. Közepes, átlagos cucc, sok-sok gyerekbetegséggel, ellenben egy nagyon izgalmas világgal.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos (10 online),
dd 5.1, 720p/1080i

✔ orkok, trollok, zombik, démonok vs. might and magic
X még finomításra és csiszolásra szorul

6 pont



FRONTLINES: FUEL OF WAR

VÁRUNK A TŰZVONALBA!

Háború. Mennyire egy elcsépelt, az emberi kapzsiságot leplező, s az önös érdekeket előtérbe állító cselekvés, nemde? A vérünkben van az önpusztítás, ráadásul képtelenek vagyunk leplezni: a körülölelő természet kizsákmányolása mellett saját fajtánkkal is képesek vagyunk szembeszállni, akár az utolsó tartalékokért is. A mindent megmozgató olajipar elkerülhetetlen katasztrófájához közeledve a THQ és Kaos duó nem kis lépésre szánta el magát. A súlyos poszt-apokaliptikus világnézetet prezentáló filmszalagjuk már forog, s a lelkes nézősereg saját maga győződhet meg a jelenkor súlyos következményeiről. Isten hozott a frontvonalon, a harmadik világháborút kirobbantó olajválság küzdőterén!

Nem könnyű izzadt tenyérrel, az imént vívott futurisztikus háború egy újabb ütközetében elbukva rímeket faragni, de nem is ez a cél: a Desert Combat modifikáció elkészítése alkalmával már bizonyított Kaos Studio csapata élete eddigi legnehezebb, és egyben elsőszülött csemetéjét tartom kezemben, mely a **Frontlines: Fuel of War** címet viseli. Kétségkívül nagy volt a nyomás, hiszen az újoncokban rejlő lelkesedés és elhivatottság elismeréseként, a kiadóként bábáskodó THQ minden jóval elhalmozta a játékban közreműködő srácokat. Az ideális fejlesztői feltételek megteremtése közben ért sokkot talán még a mai napig sem dolgozták fel teljesen, hiszen a kiadó súlyos összegeket szurkolt le a legújabb technológia megszerzéséért, a brutális teljesítményre kihegyezett Unreal 3 motorról nem is beszélve, amely egyértelműen bizonyításvágyat szült a csapat szemében. Mivel nem sok (gyakorlatilag egyetlen egy sem) újonc fejlesztőcsapat kap ilyen jellegű támogatást, a Kaos nagy lehetőségét senki nem kívánta elkapkodni és elszúrni. Ezért a fiúk, miután rengeteget profitáltak az EA felkérésére készített Battlefield fejlesztéséből, örömmel mondtak igent a THQ multiplatform FPS-ének elkészítésére, s mivel a kiadó nem fogta rövidre a pórázt a csapaton, megengedték azt a luxust, hogy egy hétig, a számítógépek zajától elmenekülve csak és kizárólag az alapötlet kigondolásával foglalkozzanak. A hírcsatornákat bámulva végül megszületett az eredmény: a feldolgozandó téma az igencsak aktuális, a Föld erősen fogyó olajkészleteinek kiapadása után veszi kezdetét, amikor a nagyhatalmak az utolsó olajfinomítók leállítása után kénytelenek saját belső tartalékaikhoz nyúlni.

A nem túl távoli, 2027-es esztendő hajnalán a Föld nemzetei így a két szuperhatalom Egyesült Államok és Oroszország felé kezdenek húzni, amelyek konfrontációja máris kiváló szikra lehet a harmadik világháború kirobbantásához. Az USA-EU kooperációval létrejött Nyugati Unió, illetve az Oroszország-Kazahsztán-Ázsiai államok együttműködéseként megalakult Vörös Csillag Szövetség, a még tartalékokkal rendelkező közel-keleti olajtelepek birtoklásáért száll harcba, hogy a tökéletes alternatív energiaforrás bevezetéséig biztosítsa a jelenlegi generáció számára felbecsülhetetlen nyersanyagot. Hogy valójában melyik jár sikerrel, az csak rajtunk, játékosokon múlik majd – bármelyik frakció mellett is törünk lándzsát.

Hogy tudásuk legjavát nyújtsák, a Kaos srácai semmit nem bízták a véletlenre: miután az iraki események és a terrorizmus elcsépelt ötleteit sutba dobták, a koncepció megtervezése után rajongói fórumokat indítottak azzal a szándékkal, hogy a játékosok konkrét ötleteit mérlegelve a valaha készült legjobb, leghangulatosabb single és multi kampányt kalapálják össze. Míg a fejlesztés első néhány hónapja csak az ötletek összegyúrásával, az Unreal 3 motor felépítésének és lehetőségeinek ismerkedésével telt, a különböző taktikai akciójátékok klánjai temérdek információval és ötlettel látták el a fiúkat. A Kaos már az alapoktól kezdve a játékosok kívánalmai, és ötletei szerint építette fel a fejlesztés különböző fázisait, amelyeket mindvégig szem előtt tartva olyan single és multi kampányt sikerült összegyúrnia, amely a valaha tapasztalt legnagyobb mozgás- és cselekvésszabadságot nyújtja, páratlan akciójelenetek közepette. A professzionális szintre emelt játékélményről a jövőbeni harcászatban alkalmazott, távirányítású robot egységek mellett a számtalan mennyiségű jármű és a porig rombolható játékterek gondoskodnak, az emberi változékonyságot és egyéniséget pedig a rendkívül aprólékos módon megírt mesterséges intelligencia szolgáltatja.

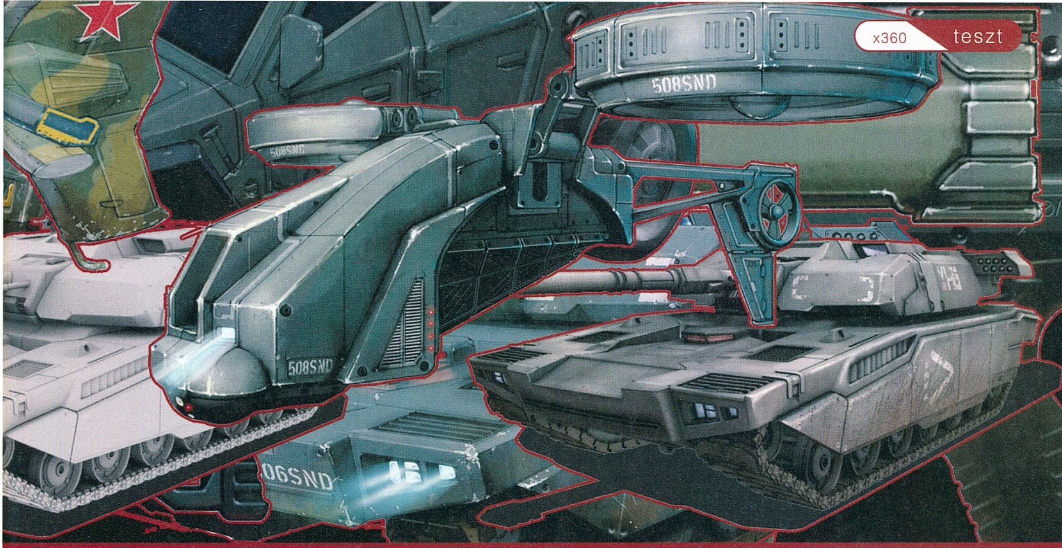
Tudom, a „fejlett AI" már egy elcsépelt és számtalan formában, rengeteg játéknál előfordult jelző, azonban a Frontlines kapcsán minden korábbi jelentése értelmét veszti: itt ugyanis ténylegesen az adott helyzetek elemzéséből születik meg a gép által irányított egységekben a döntés, nincsenek a COD4-hez, vagy más nextgen FPS-hez hasonlítható scriptelt események sem – egyszerűen minden a véletlenen, és a játékos döntésén múlik. Hogy jobban érthető legyen: az adott feladathoz nincs előre letárolt útvonal, se forgatókönyv: egységeink a mi utasításainkat követik, a küldetést pedig több szempont szerint, teljesen eltérő taktika bevetésével is elvégezhetjük – olyan hatalmas összecsapásokat gerjeszthetünk, amik egy esetleges másik útvonal, vagy ötlet kivitelezésével meg sem történhetnének, de alternatív megoldással (pl. egy gerillaszerű akcióval) akár meg is előzhetőek, vagy még csírájában elfojthatóak az ellenállás gócpontjai. Ez rendkívül megnöveli a Frontlines szavatosságát, hiszen a kampányok akár több szemszögből, teljesen eltérő módon is befejezhetőek lesznek és akkor az ellenség reakcióiról még nem is beszéltem.

A Frontlines a mesterséges intelligencia terén alighanem úttörő munkát végez. Mivel nincsenek előre letárolt, kötelezően bekövetkező, vagy egyértelmű következményt kiváltó események, olyan kód megírására volt szükség, amely a terepszemle, a kémkedés, a feltérképezés, és a különböző álló-mozgóharcok közbeni taktikaváltásra is képes. A végeredményben számos külsős munkatárs is segédkezett, a Company of Heroes-től érkező Chris Journey, a Deus Ex-Thief-System Shock mester Austin Grossman, vagy a FEAR intelligenciáért felelős Andy Grant által létrehozott intelligens gépi ellenfél csak és kizárólag a játékos cselekményeire, és a környezetben tett hatásaira figyel. Alkalomadtán kivárja a megfelelő alkalmat a támadáshoz, s ha pl. befészkeljük magunkat valahová, azon fáradozik majd, hogy kifüstöljön minket onnan. Ehhez (gondolván az emberveszteségre) gyakran felfedező droidokat és járműveket is használ, s ha visszavonulót, vagy gerillaakciót fújunk, nem vár az adott pillanatra, hanem felkutat és elpusztít minket, bármibe is kerül.

A rombolható környezethez való alkalmazkodás egyik eredménye a harci állások gyors felépítése: nincsenek többé egyetlen irányból, végeláthatatlan mennyiségben érkező ellenséges célpontok, akiket egy jó fedezékből csőre töltött löveggel várhatunk, mert siker hiányában az ellenség taktikát vált, s több oldalról közelítve akár állóháborúra is felkészül, míg körbe nem zár, vagy speciális támadást nem kér ellenünk. Az egységekben szolgáló katonák természetesen eltérő tulajdonságjegyekkel bírnak, így akadnak, akik hűen követik a parancsot, de lesznek félénkebb, a fedezéket előnyben részesítő embere-











ink is. Akármelyik frakciót is választjuk, az osztagunk nem birkákból áll, így az önálló, ám a küldetést elsődleges feladatként kezelt cselekvés minden pillanatban jelenlévő motívum a Frontlines világában.

Mivel a játék tényleg realisztikus és ebből kifolyólag élethű környezetet szimulál, változatos harci lehetőségekre ad okot: a különböző felszereltséggel rendelkező, egyszerű pisztollyal vagy gépkarabéllyal rendelkező kommandós is ugyanúgy kihasználja majd a játéktér adta lehetőségeket, mint a nehéztüzérség, vagy a XXI. század legmodernebb fegyverzetével felszerelt mesterlövész. Míg a klasszikus szárazföldi alakulatok alappillérei, a tengerészgyalogosok a halk és atombiztos előrenyomulás mestereiként jeleskednek a közelharcban, a vadász leszedi a távoli célpontokat, a páncélököllel rendelkező katonánk kiiktatja a járműveket, a különböző gránátokkal és nesztelen gyilkoló eszközökkel felvértezett szakemberünk pedig gerillaakcióban ritkítja az ellenség sorait. Az elit kommandós alakulat összeállta azonban nem jelenti a lehetőségeink határait, hiszen a sikeres küldetéseket végrehajtó, ún. speciális egységek harci tapasztalatokat szerezve továbbfejlődnek (három szint lehetséges), tulajdonságpontjaik növekednek, amely még inkább növeli a hatásfokukat. Bármelyik szövetséges hatalmat is szolgáljuk, a harcmezőre indulás alkalmával katonáink mellett mi is letehetünk valamit az asztalra, hiszen lehetőség van a specializálódásra, amely különböző formákban járulhat hozzá a csapat sikerességéhez. Ha pl. a Countermeasures tulajdonságot birtokoljuk, akkor képesek leszünk az ellenséges elektromechanikus járművek és egységek elpusztítására, amelyekhez EMP (elektromágnes-impulzus) fegyvereket vehetünk igénybe. A légitámadások levezérlését (bombázás, rakétatámadás, stb.) az Airstriker szaktudással felügyelhetjük, Ground Tech osztagparancsnokként pedig a supplier szervezet működését kontrollálhatjuk, akiknél az orvosok, mérnökök mellett a harci állások felállításáért felelős tisztek is az egység részét képezik. Végül, ha inkább az automatizált harci eszközökben történő jártasság mozgatja a fantáziánkat (Drone Tech), akkor távvezérelhető robotokkal, felderítőkkel és megsemmisítő egységekkel segíthetjük az alakulat munkáját. Mivelhogy a keleti és nyugati hatalmak eltérő fejlettségi szintet képviselnek, ezért a Nyugati Unió inkább a modern technológiát képviselő egységeket, a Vörös Csillagosok pedig nagy hatósugarú, módosított lövegekkel és aknákkal felszerelt apró gépezeteket vetnek be a siker érdekében.

Az osztályok komplexitása, az egyéni tulajdonságok csapatformációba történő illesztése és a totálisan váratlan, előre meghatározott események nélküli egyjátékos kampánynál már csak egyetlen jobb dolog létezik, ez pedig az Xbox Live-on vívott, multiplayer csatározás, amelynek akár 50 (!) résztvevője is lehet egyidejűleg. Ha sikerül negyvennél is több ismerőst összevadászni, akkor egy jó szélessávú internetkapcsolattal a jelenlegi Live felhozatal talán legfrenetikusabb élményében lehet részed. Képzelj csak el egy specialistákkal felvértezett harci egységgel, pusztító járműveket és vadászgépeket vezető, robotokat távvezérlő játékosokkal felvértezett óriási csatateret, ahol minden csak a megbeszélt taktikán és a véletleneken múlik: a helyzet bármikor változhat, de ami fontosabb, az állást akár egymagad is megváltoztathatod. Gondold el, hogy Airstrikerként légitámogatást kérsz a mesterlövészek által fedezett, EMP-vel a kezükben megbújó egységeid számára, akik az ellenség utánpótlási vonalát megtörve épp egy hatalmas konvojt készülnek hatástalanítani, de az ellenség Hummerjeivel és tankjaival váratlanul bekeríti a csapatodat… vajon a jó pozícióban felépített állásokkal sikerül addig visszatartani őket, amíg a Counter egységek sikerrel járnak? Kiderül, ha próbára teszed magad. A hatvannál is több jármű és fegyver ráadásul nem a végleges mennyiség, ugyanis a közeljövőben érkező ingyenes (!) mini kiegészítő csomagokkal tovább bővül majd a pályák és a felszerelések tárháza. (Megjegyeznénk, hogy akármennyire is változatos és újrajátszható a single kampány, a nyolc multi térképhez hasonlóan szükség is lesz időnként a vérfrissítésre).

Újonc, elsőjátékos csapatként mindenképpen elismerést érdemlő a Kaos játéka: bár a nagy kihívás teljesítése mellett azért előfordul egy-két hiba (főleg látvány- és hangügyileg), egy esetleges folytatás figyelembevételével komoly kihívója akadt a megingathatatlan trónján üldögélő Call of Duty 4-nek. Ennek ellenére a korona (inogva ugyan, de) egyelőre marad, azon viszont mit sem változtat, hogy a Frontlines: Fuel of War a taktikai háborús akciójátékok kedvelőinek kötelezően beszerzendő darab. Mi szóltunk. Bánhatod, ha lemaradsz róla.

[Air]Stinger
stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Atyaéééég, hát ez öléggé' komoly cucc lett, ráadásul nem is igazán volt behype-olva! Nagyon korrekt FPS, néhol átlagos, néhol kifejezetten szép látványvilággal, mérsékelten izmos szingli kampánnyal, és grizzly medve erejű multival. Adjátok meg neki a megérdemelt figyelmet, nem csak Halo és CoD4 létezik a világon.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

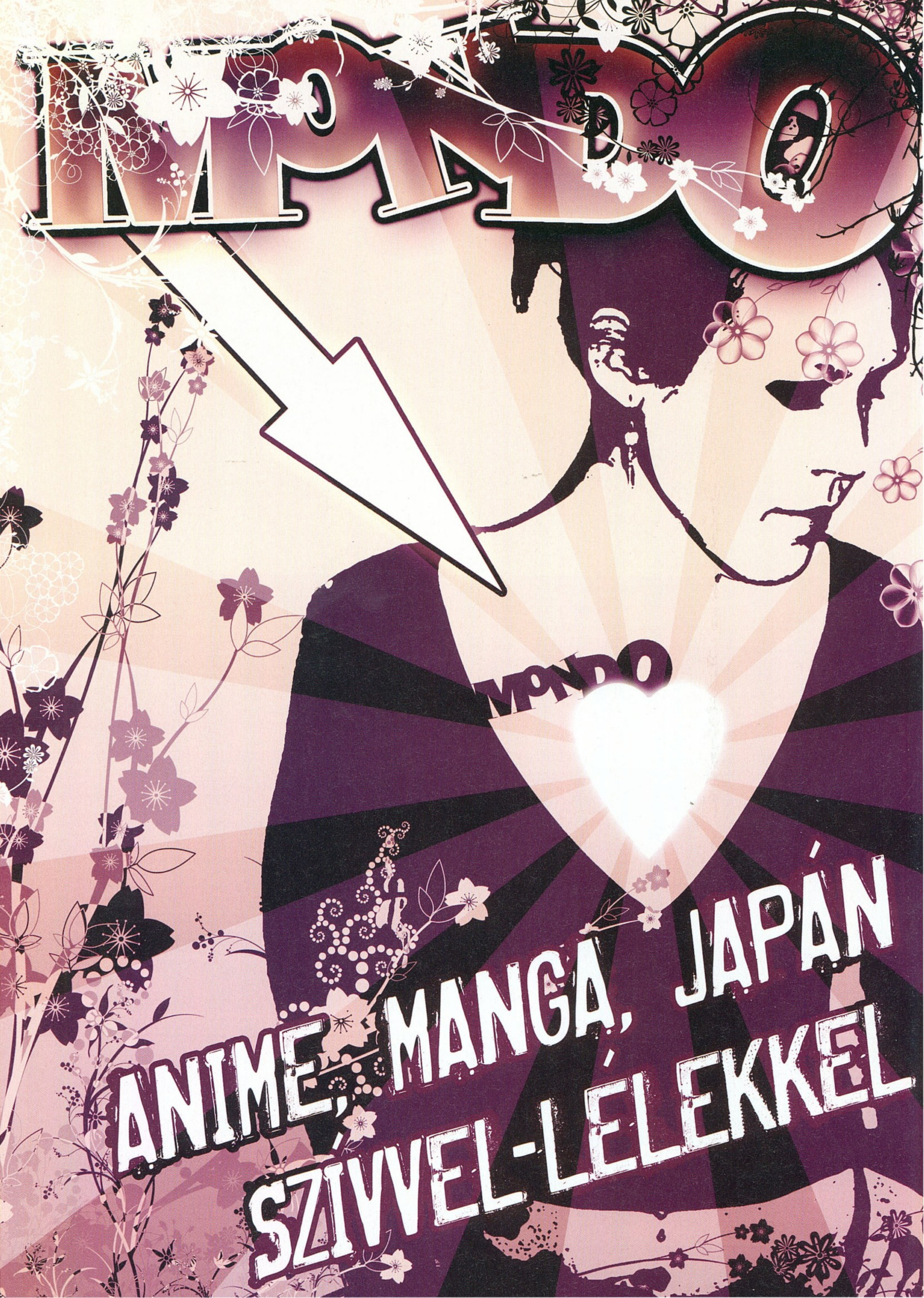
THQ
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 játékos (2 - 50 online) dd 5.1, 720p/1080i, xbox live

✔ elképesztően tartalmas és hangulatos, új utakat nyitó futurisztikus anekdota
X apróbb, köhögést kiváltó hibák közepette

8.5 pont


MONDO
MONDO
ANIME, MANGA, JAPÁN
SZÍVVEL-LÉLEKKEL

EGY KÖRBŐL KIMARADSZ





A táblás játékoknak mindig is megvolt a maguk varázsa. Generációkon át fejlődtek és formálódtak az egyszerű kockadobós módszer köré épülő változatoktól kezdve, a számolgatós és tervezgetős megoldásokon át, mígnem elérték jelenlegi formájukat. A komoly háttértörténetekkel megáldott, gyakran neves fantasy írók, illetve videojáték fejlesztők közreműködésével készülő vállfajaik mára egész iparágat ölelnek fel, amelyből természetesen a digitális disztribúció sem vonja ki magát. Erre a momentumra épít a Namco Bandai legújabb, **Culdcept Saga**-ra hajazó videojátéka is. De mit is rejt valójában a Culdcept világa?

A Culdcept története hosszú évekkel ezelőttre nyúlik vissza, egészen pontosan a Playstation 2 virágkorába: lényegében egy körökre osztott, stratégiai játékot jelent, amely a videojátékok modern eszközét használja fel olyan kézzelfogható klasszikusok közreműködésével, mint a Monopoly, vagy a Magic the Gathering világa. A Culdcept sorozat hosszú ideig Japán kiváltsága volt, amelyhez hozzájárult az is, hogy még a 2003-ban megjelent PS2-es változattal sem sikerült a nyugati világ érdeklődését felkelteni. Bár a Monopoly-val lényegében a Mario Party sorozat is rokonságba hozható, a Namco Bandai a klasszikus kártyagyűjtögetős, szörnyterelgetős játékmenete még csak közelségben sincs a Nintendo partijátékával. Itt ugyanis kőkemény harcok folynak minden pillanatban, főként az emberi agy stratégiai gondolkodásának köszönhetően. A Culdcept Saga-ban nem csak a kártyákkal történő dobálózásra, hanem a történetre is szenteltek némi időt fordítottak a készítők: a játékos egy ún. ceptert alakít, akik a kártyákon található teremtmények, varázslatok, képességek, tárgyak és tulajdonságok előhívásának mestereit testesítik meg. Az új cepter nemzedék egyik kiválasztott ifjaként indulunk csatába, aki felismerve a benne lakozó erőt, felkérettetik a hercegnő által, hogy kutassa fel a Culdceptet, minden mágia és erő könyvét, amely rossz kezekbe történő kerülése esetén akár a fantáziavilág pusztulását is okozhatja.

A Magic the Gathering-Monopoly házasság jelei a játékszabályokon és a játékmeneten jelentkeznek először: a küzdőteret, és a lehetséges mozzanatainkat a táblás játékokból ismert, előre lefektetett mezők határozzák meg, mi pedig rajtuk haladva (a kezdő pakli és a virtuális dobókocka segítségével) tesszük a dolgunkat. A játék azonban nem csak a kalandozgatásból és a pénzmag gyűjtögetéséből áll, a harc mellett ugyanis birtokolni is kell az egyes mezőket, amelyből parázs viták adódhatnak, főleg az egyes mezőszínekhez hű teremtmények között. A Culdcept világában a mágikus színeknek ugyanis különös hatásuk van a rajtuk toporgó létformákra: segíthetik és hátráltathatják is őket a harcok során. Egy tűzgólem például csak és kizárólag a piros színű pozíciókon érzi jól magát (ahol egyébként plusz sebzéseket, és megnövelt tulajdonság értékeket is kap a szintjétől függően), így ha netalántán kéken kerül sor az ütközetre, akkor romlik a morál, és satnyább eredményeket produkál majd a küzdelemben. A mezők feletti uralomért egyébként harcolni kell, a kezünkben található kártyák kijátszásakor pedig egész szörnyhadat küldhetünk az ellenségünk nyakába, ha az adakozással megoldható áthaladás helyett úgy dönt, hogy megtámad minket.

Állatkertünket természetesen a rendelkezésre álló kártyarepertoárunkból is felvértezhetjük, erősíthetjük, védelmezhetjük, sőt! A játékszabályok időszakos megváltoztatására képes lapjaink segítségével előnyhöz is juttathatjuk, amely kijátszásakor akár megsemmisítő csapást is mérhetünk a kihívó félre. Az Item (tárgy) és Spell (varázslat) típusú lapok kijátszása természetesen még a Creatutes (teremtmény) megidézése előtt történik meg, így a harc közben már nem nagyon van lehetőség a módosításra. Az okos tervezés kiváló stratégiai érzéket kíván, hiszen ugyanazokból a lapokból akár több eltérő meccset is le lehet játszani, az ellenfél kezében levő lapokat pedig nem is ismerjük. A sikeresen harcba bocsátott kártyáink egyébként a küzdelem árán megtartott játékmezővel együtt tovább is fejlődhetnek: minél hosszabb ideig birtokoljuk az adott pozíciót a játéktéren, annál nagyobb pénzmag üti a markunkat, ha egy idegen teremtmény áthalad rajta – igaz, ennek ellenkezője, a megtámadás veszélye is növekszik, hiszen nem mindenki lesz hajlandó megnövelt átjutási díjat fizetni. A stratégiailag fontos pozíciókban egymás mellett elhelyezkedő mezők látványos mozzanatok közepette egyéb, kombókhoz hasonlítható pluszokat jelenthetnek teremtményeink számára, győzelem esetén pedig ki akár ki is zsákmányolhatjuk az ellenséget, vagy a megfelelő játékszabályok segítségével begyűjthetjük a tarsolyában található lapokat. Kártyákat a játéktéren kalandozva vásárolni és elnyerni is lehet, a legütőképesebb hadsereget pedig akár 50 lapból álló könyvekben is eltárolhatjuk, ahol a közös pakliba pakolva akár egymásra ható pozitív tulajdonságokat is kicsikarhatunk belőlük. A kártyák letétele, kijátszása egy-két óra elteltével már komoly stratégiák kidolgozására ad okot, a nem harcolós körökben ráadásul arra is kihasználhatjuk az időt, hogy a játéktéren található csatlósainkat előnyösebb pozícióba juttassuk.

A Culdcept Saga számtalan ötletes lehetőséggel kecsegtet, a több mint 500 különböző típusú kártya, a sokféle helyszín és pálya pedig hosszú-hosszú hetekre elegendő kihívást tartogat a táblás és kártyajátékokat kedvelők számára. Az Xbox Live-ra felmászva ráadásul szabadon testre szabható menetekben vehetünk részt, akár egyszerre négy résztvevővel is. A Namco Bandai üdvöskéje nem éppen casual program, de nem is annak készült: táblás játékok rajongói révén remekül elszórakoztunk vele, egyértelműen a hónap egyik meglepetés játéka vált belőle.

Stinger
stinger@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Fú bakker, de bejön ez a cucc! Eleve karmolom a táblás stratégiai programokat, a kis debil karaktereket felvonultatókat meg főleg, úgyhogy ez itt abszolút az én világom. Egyedül, a – gyakran – csaló gép ellen természetesen nem egy leányálom, multiplayer módban viszont tökéletesen hihető társasjátékhatást kelt. Haverral, online, tutiság! Azt mondjuk nem tudom, honnan kell majd megrendelnem a saját példányom, mert a magyar forgalmazásban nem vagyok biztos…

CULDCEPT SAGA

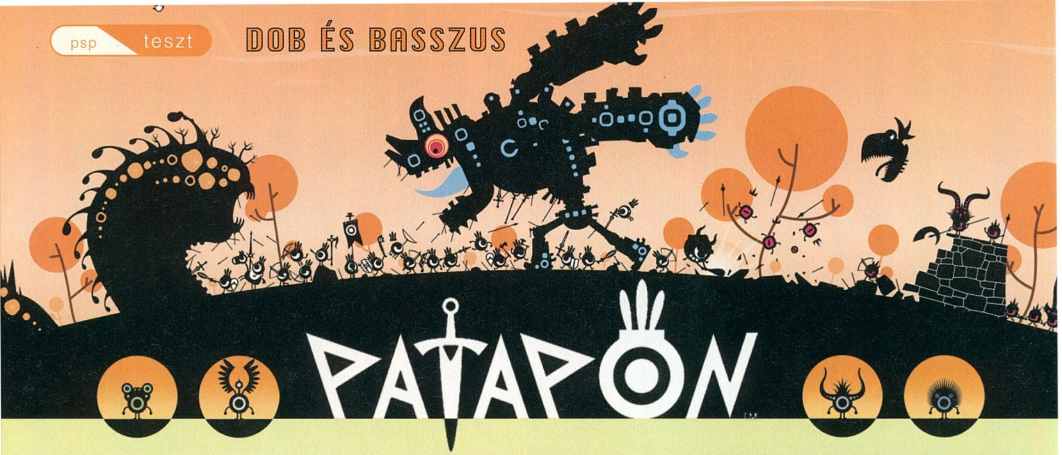
NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos (4 online), dd 5.1, 720p/1080i

✔ hangulatos és ötletekkel teli, vérbeli kártyás stratégiai játék
X a látvány, de ez jelen esetben csak másodlagos

7.5 pont









EVOLÚCIÓ

A ritmusjátékok elmúlt tíz éves története a teljes változatlanság jegyében telt. Legyen szó a stílusteremtő Parappáról, az ütemérzéket a kontroller helyett táncszőnyegen tesztelő Dance Dance Revolutionről vagy az elmúlt év legsikeresebb partijátékáról, a Guitar Hero-ról, a recept változatlan: a gombok megadott sorrendben és sebességgel történő lenyomása nem csak eszköz, hanem maga a játékesszencia. Minden, ami ennek következtében történik, csupán színesítő háttérelem, hatékonyságunk eredménye, vagy még inkább indikátora: Ulala ügyesebben táncol, Parappa folyékonyabban pörgeti a nyelvét, de ha ez a plusz vizuális visszacsatolás hiányozna, valójában csak hangulati elemekkel lennénk szegényebbek. Ha szigorúak akarunk lenni, kijelenthetjük, az evolúció a ritmusjátékoknál ennek következtében ismeretlen fogalom, hiszem a jól működő recepten az összetevők cserélgetésétől eltekintve igazából senki nem mert változtatni. A gombok megfelelő ütemű lenyomása maga volt a végcél a játékban, egészen eddig a pillanatig, a **Patapon** megjelenésével ugyanis a ritmusjáték, mint fogalom átértelmeződik, a stílus pedig egyszeriben akkora (r)evolúciós ugráson megy keresztül, hogy nyugodt szívvel rábiggyeszthetjük már most februárban az év legkreatívabb játéka címkét. És nem kellett ehhez se két képernyő, se gyépés hadonászás a tévé előtt **(Kedves nézőink, egy mesteri bal-jobb kombinációt láthattunk. KO. Martin)**, csupán egy briliáns ötlet: az ütemes gombnyomogatás fölé feszítsünk egy stratégiai- és akcióelemekből építkező réteget, az egészet pedig prezentáljuk a létező legminimalistább stílusban. Pata-pata-pata-pon.

JAPÁNOK MUNKÁBAN

Arra, hogy a minimalista grafikai látásmód bizonyos esetekben többet tud nyújtani az agyontupírozott 3D modelleknél, már a Loco Roco esetében is tökéletes példát láthattunk. A Patapon erre is rátesz egy lapáttal: a tíz vonalból felépülő szereplők a profi animáció, a dinamikus játékmenet és a végtelenül hangulatos csatakiáltásoknak köszönhetően érzelembombaként robbannak jelenlétükkel – erre szokták azt mondani, hogy *stílusos*. Az állóképek alapján senki ne vonjon le elhamarkodott következtetéseket, egyszerre mozgásban látni és hallani húsz patapont (merthogy a kis lényeket így hívják) óriási hangulatot sugároz, és a „milyen aranyosak” gondolat ötlik utolsóként az eszünkbe. Olyan elevenek és annyira egyediek mind, hogy képtelenség nem megszeretni őket öt perc játék után. Később, amikor a haladás érdekében kénytelenek vagyunk elbocsátani a csapat gyengébb tagjait, a szívünk szorul össze, ahogy szomorúan felvonyít az elküldött pataponunk, majd elterül a földön. Lélek és személyiség tíz vonalból: itt az ideje megismerkedni két újabb japán játékfejlesztő pápával. **(Erre a mondatodra most irigy vagyok, haver. Kalap le. Martin)**

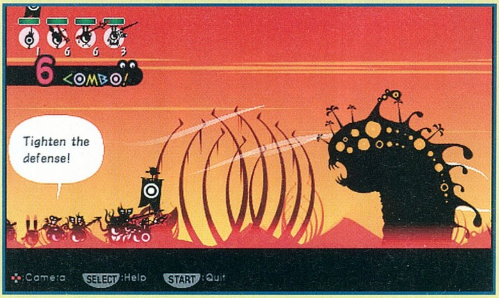
SONKEI SUBEKI

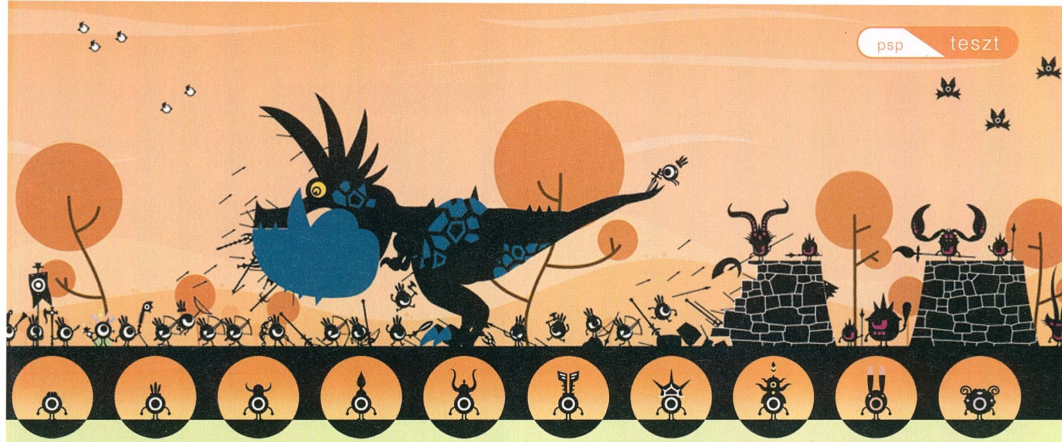
Amennyire nem mindennapi lett maga a játék, annyira rendhagyóak voltak a fejlesztés körülményei és a koncepció megszületése is. Az esetek 99 százalékában a kidolgozott játékötletek után vagy azzal párhuzamosan alakítják ki a fejlesztők az arculatot, ami magában foglalja a teljes grafikai stílust a karakterek kinézetétől a jellegzetes színeken át egészen a produktumot átható hangulatig. A Patapon esetében a feje tetejére állt minden: egy Rolito nevű művészeti vezető megalkotta és személyiséggel ruházta fel a mozgó szemgolyókat, amelyek annyira megtetszettek a későbbi kreatív igazgatónak, Hiroyuki Kotaninak, hogy úgy döntött, köréjük épít egy teljes játékot. A karakterek primitív, törzsies jellege indukálta a harci dobok központi szerepeltetését, innen pedig már csak egy lépés volt az apró, könnyen megkedvelhető figurákat harcba küldeni. A háttérvilág kialakításakor nem finnyáskodtak egy másodpercig sem, szinte minden létező kultúrkörből találunk színesítő elemeket, elég csak a sámánizmusra jellemző életfára, a pogány vallásokban megtalálható állati áldozatokra vagy a szinte minden nép meséiben megtalálható alapmotívumra gondolni, amely szerint a főhős elindul a világ végére, hányattatásokkal teli útja végén pedig eléri kitűzött célját. Az unalmasnak amúgy sem nevezhető egyveleg pedig természetesen nyakon van öntve a jó értelemben vett japán idiotizmussal, de ezen a ponton már senki nem lepődik meg a kődarab és faág nászaként megszülető íjászon. A japánoknak nemcsak elhisszük, hogy a világ legtermészetesebb dolga a trombitaszóra táncoló fa, hanem egyenesen elvárjuk az ilyen mértékű szürrealizmust.

A VILÁG VÉGÉN – ÉS AZON IS TÚL

A dicső múltú pataponok a mindenható (ez maga a játékos) irányításával nekiindulnak a nagyvilágnak, céljuk egyenesen a világ peremének elérése. Útjuk során a hozzájuk hasonlóan harcias zigotonok próbálják szent küldetésükben megakadályozni őket, a játékidő nagy részét a velük folytatott harc teszi ki. A pataponok irányítása a megfelelő gombok lenyomásával történik, nem elég ugyanakkor a kombinációk megtanulása, a legnagyobb hangsúly ezek ütemre történő bevitelén van. Minden kombináció négy elemből áll, és ahogy sejthető, az ütemek a négy különböző gombbal hozhatók elő. A Négyzet a pata, a Kör a pon, a Háromszög a chaka, az X pedig a don – ha ebből összekombináljuk a leggyakrabban használt pata-pata-pata-pon parancsot, máris mozgásra bírtuk az egységeinket. A háttérben szolidan segítenek nekünk az alapütemmel, ezt kell követnünk. Hogy erre minél jobban ráhangolódjunk, támogatnak minket a pataponjaink is, hiszen minden sikeres utasítás után harci csatakiáltással elismétlik, amit parancsoltunk nekik. Ha ezután jól időzítve ismét kiadunk egy kombinációt, akkor ezek láncba fűződnek, aminek nem csak hatékonyabb csapat-irányítás lesz az eredménye, ha-











nem egy rendkívül atmoszférikus, dobokból és üvöltésekből álló egyveleg is. Minél ügyesebbek vagyunk, annál több utasítást tudunk láncba fűzni, kis emberkéink pedig egyre inkább eksztatikus állapotba kerülnek: nem csak hatékonyabban fognak ilyenkor haladni és harcolni, hanem egyre hangosabbak is lesznek, és egyre cifrábbakat kiáltanak. Egy idő után elérhetjük a teljes harci láz állapotát, ilyenkor elszabadul a pokol – ennek a fenntartásához még precízebben kell tartanunk az ütemet, jutalmunk ugyanakkor többszörös sebzés vagy hatékonyabb védekezés lesz a harcban, az egyszerű ütemek pedig egyre inkább örömzenévé állnak össze, a játékosban is teljes eksztázist keltve. Ilyenkor érdemes a külső szemlélők elől elbújni, hiszen képtelenség saját testünknek megállít parancsolni: vagy lábunkkal verjük az ütemet, vagy fejünkkel bólogatunk egyre hevesebben, mindenesetre normális ember benyomását semmiképpen sem keltjük, az biztos.

Ha mindenképpen hibát kell találni a Pataponban, azt pontosan itt találjuk meg egyébként: a játék alig néhány pálya után nagyon nehézzé válik, a készítők pedig az ellenfelek belövésénél túl hamar megkövetelik a hibátlan ütemérzéket. Ha egyszer elrontunk valamit, máris nullázódik az elért láncolatunk, a harci láz ismételt elérése pedig újra sok, hibátlan kombinációt feltételez. Ördögi kör: ha nem vagyunk elég ügyesek, egyre rosszabb állapotba kerülünk, innen felállni pedig szinte lehetetlen – főleg a boss-pályák vannak a teljesen precíz kombókra kihegyezve. Vagy ráérzünk a játék dinamikájára, vagy el fogunk akadni tíz pálya után. Kiskapuként ott van persze az egységek fejlesztésének lehetősége, amennyiben minőségi problémákkal küszködünk, áldozatos munkával pótolhatjuk hiányosságainkat egy nagy és erős sereggel. A Patapon ugyanis stratégiai játék is egyben.

SZEMESNEK ÁLL A VILÁG

A mellékelt képeken is jól látszik, hogy seregünk tagjai a kísérteties hasonlóságok mellett egyedi vonásokkal is rendelkeznek: egyrészt vannak színes pataponok, másrészt harci stílusukat tekintve is nagyban különbözhetnek ezek. A közelharci egységek fognak a frontvonalban harcolni, ők erősebbek és kitartóbbak társaiknál, ugyanakkor oda kell közvetlenül menniük az ellenfelekhez, hogy eredményesek legyenek. Mögöttük helyezkednek el a távolsági támadással rendelkező csapategységek, a dárdások és az íjászok, ők a harci láz állapotában nem elég, hogy messzebbre lőnek, közben folyamatosan a levegőben ugrálnak, így célpontként is nehezebb őket befogni. A játék felénél jönnek a lovas egységek, ők harci rohammal képesek egyszerre akár több ellenfelet is elsöpörni. A végére hét különböző harci stílusból válogathatjuk össze seregünkbe a három különböző csapatot, itt jönnek képbe a különböző színezések. Megfelelő erőforrások feláldozásával létrehozhatunk új pataponokat, korántsem mindegy azonban, hogy mit használunk fel ilyenkor, a végeredmény ugyanis nagyban különbözhet például attól, hogy sima, kemény vagy titánium követ használtunk fel. Egy idő után ráérzünk, hogy milyen összetevők milyen módosításokat eszközölnek a születendő egységeken, van, ami az életerőt növeli, más a sebzést, megint más pedig például a védelmet. Komolyan kell foglalkoznunk a játék mikro-menedzsment részével, a jobb erőforrások ugyanis ritkák, bár idővel a táborunkban már tudunk zenélni a környék teljes flórájának és faunájának, aki ezért faágakkal és kövekkel is jutalmazhatnak minket. A pénzként funkcionáló ka-ching pontok és az élelem összegyűjtése mindenképpen a vadászós küldetések sokszoros végigjátszására ösztönzi a játékost, de érdemes visszamenni a főellenfelek pályáira is, ezeken ugyanis mindig egy eredetinél erősebb verziójuk fog várni ránk, és persze az egyre táposabb tárgy, ha sikeresen legyőzzük őket újra. Új fegyvereket és vérteket is találhatunk, de ezek az esetek legnagyobb százalékában csak olyan küldetésekben szerezhetők, amelyeknek egyszer lehet csak nekifutni. Patapontjainkra nem kell annyira vigyázni, mint a szemünk világára, esetleges haláluk után egy tolldíszt hagynak maguk után, amit felvéve ingyenesen újjáéleszthetők a táborban – ha viszont ennek a felszedését elmulasztjuk, búcsút inthetünk a több órája fejlesztett szemecskénknek.

ÜTEMES TAPS

Köszönhetően a réteges játékmenetnek és a néhol izzasztó nehézségű pályatervezésnek, első nekifutásra kb. 20 órán át tart a 33 pályán át vezető utunk a világ végére. Az esetleges holtpontokon nagyon jól időzítve lendít át minden esetben a játék, minden főellenfél után jön egy-két lazítós pálya, ahogy kezdjük megszokni a játékmenetet, bedobnak egy teljesen új elemet (pl. esőidézés a sivatagban), ahogy úgy érezzük, hogy legyőzhetetlen a seregünk, kapunk egy teljesen új típusú és kihagyhatatlan egységet. Az érdeklődésünk végig fent van tartva, nagyszerű az egész játék dinamikája, még a küldetések újrajátszását sem frusztrációként, hanem szórakozásként éljük meg. Rendkívül okosan oldották meg azt is, hogy a zene monotonitása ne altassa el a játékost, az alapok ugyanis szinte minden pályán észrevétlenül módosulnak, a jókedv növekedésével pedig az apró különbségek egyre nagyobbak lesznek – akár egy-két latinos gitárhang is elképesztő variációkat hoz ki az alaptémából, sosem fogjuk megunni. Aki pedig azt hiszi, hogy a Pon-Pon-Pata-Pon szöveget csak egyféleképpen lehet eldúdolni, az hatalmasat téved: próbáljon harci lázban maradni több percen keresztül és rádöbben, hogy a legegyszerűbb, de jól megválasztott ötletek néha mekkora változatosságot tudnak biztosítani. A Patapon erőssége pontosan ebben rejlik, a felszín egyszerűsége nemcsak változatosságot, de soha nem látott kreatív megoldásokat is takar, amelyek megismeréséhez el kell merülni a világában, és addig ütni a dobot, amíg a kezünk el nem fárad és a koncentrációs készségünk nem lankad. Ha az ütemérzék hiánya nem tenné lehetetlenné a játék élvezetét és az előrehaladást, gondolkodás nélkül tíz pontot adnék rá, mert ennyi friss ötlettel néha hónapokig nem találkozunk, mint itt egyben. Kötelező vétel.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

TÖKÉLETES

PATAPON

SCEE / PYRAMID / INTERLINK
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

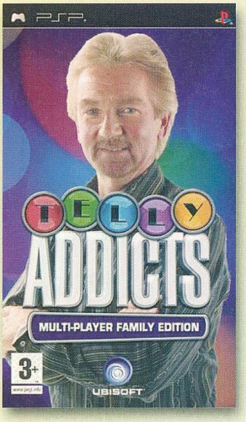
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
mentés 320 kb

✔ az elmúlt évek legkreatívabb alkotása
X ritmusérzék nélkül játszhatatlan

9.5 pont

TÉVÉ AZ ÉLETEM



Míg Japán évről évre képes felülmúlni önmagát az egyre szadistább, elvontabb és betegebb televíziós műsorok kategóriájában, addig a nyugati félteke megmaradt a már unalomig ismert, a televíziózás hajnala óta jelen lévő kvízműsoroknál. A **Telly Addicts** le sem tagadhatná, hogy brit találmány (a név mindent elárul), méghozzá nem is túl friss darab. 1985-ben indult a BBC1-en és közel 14 évadot élt meg, 228 epizód során tökéletesítve az alapelképzelést. A Telly Addicts most visszatér, 10 évvel a sorozat vége után – nem túl késő már?

A TA a sorozatfüggők játéka – az angoloké. A Noel Edmonds vezette műsor olyannyira brit, hogy a kérdések durván kilencven százaléka a szigetországban vetített adásokra vonatkozik, ami nem túl jó egy olyan játék esetében, amely elméletileg a világ számtalan országában jelent meg. A BBC és más csatornák műsorai csak ritkán hagyták el a ködös Albiont, így eléggé kevesen lesznek azok, akik kitalálják, hogy az 1993-as BBC minisorozat női főhőse melyik korábbi angol független filmben szerepelt.

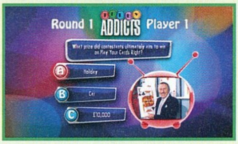
Maga a formula nem lenne rossz, egy-egy játék 6 körből áll. Az elsőben egy-egy kép alapján kell megválaszolni a feltett kérdést, a másodikban bonyolódik a helyzet és már egy pár perces filmbejátszás alapján kellene rájönni a dolgok nyitjára. Ezután jön csak az igazi kínzás, a statikus képből előbújó archoz történő névrendelés legtöbbször teljesen veszett ügy. Később már elég „csak" az adott képkocka keletkezési idejét meghatározni, az egészet lezáró villámkérdésekre pedig néha már idő sem jut.

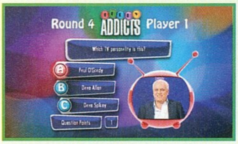
A tálalás a budget kategóriához igazodik, a fix háttéren teljesen egyszerű szövegdobozok lebegnek, a „Telly", vagyis maga a televízió az ötvenes évek sci-fi stílusjegyeit viseli magát, Noel úr pedig minden kör / pontszerzés alatt feltűnik egy előre rögzített és nem teljesen kristálytiszta minőségű videó formájában, pont úgy, mintha a sorozatot vezetné. A szavatosságot a kétjátékos mód tolná ki, de ugyan ki akarna egy apró képernyő előtt kvízpárbajt bírni, főleg egy olyan kategóriában, amely messze nem olyan populáris, mint a hasonszőrű játékok nem témaspecifikus gyűjteménye?

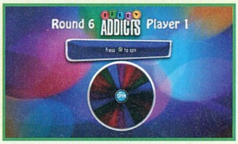
Az igazság az, hogy kvízjátékot készíteni továbbra sem teljesen kifizetődő, az egyetlen járható út a Buzz sorozat által kitaposott csapat alapú móka, amely több kategóriájával, remek dramaturgiájával egy csendesebb összejövetelt tényleg fel tud dobni. Ám a Telly Addicts nem képes erre, túlságosan steril és túlságosan felületes ahhoz, hogy egy pár perces próbánál többet érjen. Talán ha tíz évvel korábban jön!

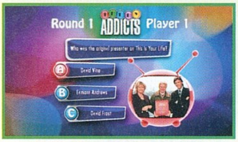
W

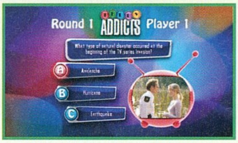


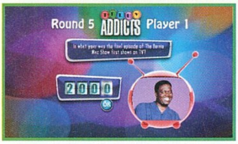














TELLY ADDICTS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: DS, WII, PS2

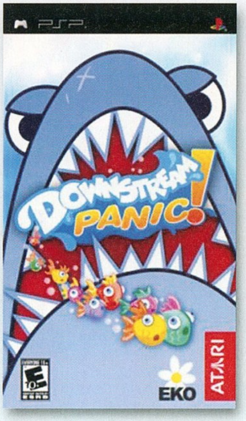
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	elmegy

1 - 2 játékos

✔ érdekes kérdések
X gyenge feldolgozás, angliába való

1.5 pont

ÚT A TENGERHEZ













Mikor először betöltöttem és elindítottam a Downstream Panic!-ot, a címben szereplő pánik lett rajtam úrrá. A program a totális káoszt mutatta, mivel a színes képernyőn halakban gazdag folyadék kezdett csordogálni, lent pedig víz és harapós állatkák jelentek meg. A zavart csak fokozta az a két rakéta, amit kilőttem, de értelmét nem láttam. „Ez meg mi?" – gondoltam magamban. Aztán újra nekiveselkedtem az anyagnak és rájöttem, ez a program az utóbbi idők legjobb ötlete! Egy rendkívül ötletes ügyességi-logikai játékról van szó, mely nagymértékben veszi igénybe a kombinációs készségünket és a gondolkodásunkat, sőt még a problémamegoldó készségünket és a reakcióidőnket is. A program nagyvonalakban emlékeztet a régi Lemmings-re, csak itt nem lemmingeket, hanem halakat kell megfelelő helyre, azaz a tengerbe terelgetnünk. Az útbaigazításra minden pályán más-más eszközeink lesznek. Az első pályán kapunk két rakétát és ezzel kell ügyesen sáfárkodnunk. Megfelelő helyen kell kilyukasztanunk a pályát, így a halacskák eljuthatnak a vízig. A következő szinten aztán nem rakétázhatunk, hanem egyszerű terelőoszlopokat rakhatunk le, és ezekkel kell a biztonságos víz felé irányítanunk őket. Mindegyik pályán más-más eszközöket kapunk, jól meg kell tanulni velük bánni. Vigyázni kell, mert ha rosszul gazdálkodunk a tárgyinkkal, vagy nem vagyunk elég gyorsak, halaink gonosz húsevő cápák áldozatai lesznek. Minden szinten meghatározott halat kell megmentenünk a sikerhez. Így leírva mindez nem hangzik valami jól, de higgyétek el, szinte letehetetlen! Lehet én gárgyultam meg az évek alatt, de nagyon élveztem, ahogy a halakat terelgettem. Főleg azért, mert a játék a reakcióidőre is épít (ahogy elindul a játék rögtön cselekedni kell valamit), nem lehet hibázni, így a kihívás óriási. Emellett a figurák fogtak meg. A game egy egészen egyedi grafikai stílussal lett megáldva, mely miatt, aki bukik a debil dolgokra, jól el lesz vele. A programnak többféle módon is nekivághatunk. Az elején az Adventure az egyetlen választás, később, ahogy haladunk előre, jön be a többi lehetőség, mint a Free Play, a Survival Mode vagy a Theatre, amivel az átvezető animációkat lehet megnézni.

Az egyetlen hátulütője a programnak, hogy azért hosszú távon kissé monoton lett. Talán túl hosszúra sikerült az Adventure Mode, bár az is igaz, hogy aki rendesen rákattan, nem hiszem, hogy meg fogja unni.

A megszerzése előtt mindenképpen ajánlom, hogy próbáljátok ki, de ha tetszenek a kissé debil ügyességi és logikai programok, akkor érdemes beszerezni.

V. Miki







DOWNSTREAM PANIC!

ATARI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

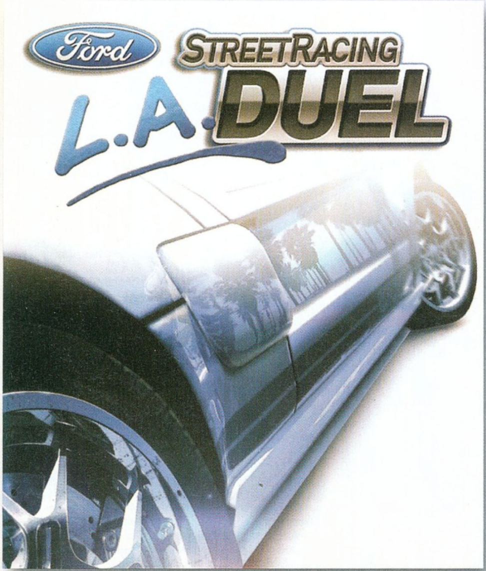
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✔ ötletes és kihívásokkal teli
X talán kissé monoton

8 pont

AMERIKAI LEGENDA







Sokat gondolkodtam, hogy manapság, amikor annyi király autóversenyes programot találunk a piacon, vajon mivel lehet még feldobni egy játékot? Talán úgy kell készíteni egy anyagot, hogy csupa exkluzív járgánnyal rakjuk tele? Kiváló példája lehetett volna ennek a Ford Street Racing L.A. Duel, ahol Ford játssza a főszerepet, mely márka már-már legendás: gondoljunk arra, hogy az első automobilt, a T-Modelt is ők készítették anno. Azóta is töretlenül gyártják magas színvonalon a legelképesztőbb kocsikat. A jelek szerint marketinghez is értenek, már csak azért is, hogy odaadták a licence-t egy olyan autós játékhoz, melyben csak az ő modelljeik szerepelnek. Úgy látszik azonban csak a nevüket adhatták a programhoz, bele nem néztek, mert elszomorodtak volna. A program ugyanis nem öregbíti, inkább rombolja a Ford hírnevét. Legközelebb én nem adnám ezen amatőr fejlesztők kezébe a programozást, mert abból semmi jó nem sülhet ki. Most is ez történt, mert sikerült egy teljesen játszhatatlan, kezelhetetlen autós programot összehozni. Hiába a csodaszép Ford modellek és az ehhez társuló utánozhatatlan hangulat – hogy végre, ha virtuálisan is, de PSP-n is kipróbálhatjuk ezeket a járgányokat –, a lelkesedés csak az első körökig tart. Ekkor rájövünk, hogy egy nehezen kezelhető, sőt irányíthatatlan játékot kaptunk. Győzelemre alig van esély, sokszor a többiek utolérhetetlenek. Rendkívül dühítő volt, hogy képtelen voltam elérni az ellenfeleimet, mert hibátlanul mennek, mintha zsinóron húznák őket. Beleadtam mindent, de még egy kanyart sem lehet normálisan bevenni. A játszhatóság kinyírja a koncepciót. A játék irrealitását jól szemlélteti, amikor nekimentem egy oszlopnak. Ahelyett, hogy rákenődtem volna darabokra törve (a Burnout után magasak az elvárások), szépen labda módjára pattantam le egy kissé lelassulva. Nem segítenek sem a játékmódok, sem az autók változatossága, sőt még a viszonylag szemrevaló grafika sem. Pedig a Gran Turismo-t idéző Career módban egészen látványosan tuningolhatjuk járgányainkat, csak mivel a program játszhatósági faktorán ez nem segít, ezért inkább csak időpazarlás az egész. Az egyébként is alacsony hangulati szintet a borzalmas zenék és hangok csapják agyon, ha a játékmenet nem öli meg az egészet az audio garantáltan meg fogja.

Nehéz ezt a programot bárkinek is ajánlanom, mert leszámítva a Ford rajongókat, senkit nem köthet igazán hosszú ideig. Jobban meggondolva azonban még őket sem.

V. Miki



FORD STREET RACING L.A. DUEL

XPLOSIV
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

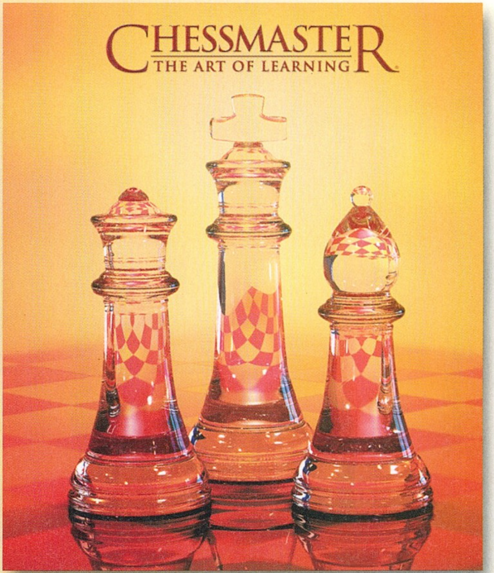
grafika:	jó
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	elmegy

1 játékos (2-6 wifi),
mentés 352 kb

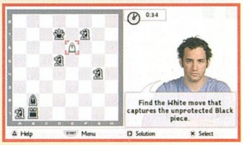
✔ sok-sok ford
X játszhatatlan és élvezhetetlen

2 pont

SAKK-MATT







A sakk az egyik legrégebbi játék, pontos kora és eredete azonban ismeretlen. A kutatók szerint az eredet kérdése is vitatott. Egyes elméletek szerint már az egyiptomiak is játszották, igaz a maira egyáltalán nem hasonlító változatát. Mások a görögöktől eredeztetik a játékot, akik Trója alatt múlatták vele az időt. Megint mások babilóniai és kínai gyökereket feltételeznek, vagy épp perzsa eredet mellett kardoskodnak. Maguk a perzsák az arabokkal együtt viszont úgy tartják – és ebben lehet valami –, a játék őshazája India, innen terjedt szét az egész világon. Európába arab közvetítéssel jutott el a 11-12. században. A sakk ma ismert formája a 15. században kezdett kialakulni, sőt 1467-ben az első versenyeket is megrendezték Heidelbergben. A játék töretlen népszerűséget élvezett, és élvez most is a 21. században. Ennek ellenére véleményem szerint értelmetlen konzolokra sakkprogramot készíteni. A sakk egy társasági játék, mesterséges intelligencia ellen, 2D-s síkban játszva egyszerűen elvész a hangulata. Nem mintha egy nagy sakkjátékos lennék, sőt meglehetősen béna vagyok. Mégis, aki egyik haverjával akar sakkozni, az vesz egy rendes táblát. Mesterséges értelem ellen nyomni meg idegesítő és értelmetlen. Ez hatványozottan igaz a most megjelent PSP-s Chessmasterre. A kezdőknek bosszantóan jól játszik a gép, míg a profik számára mégis kiismerhetően. A program azonban nem profiknak készült, hanem a játékkal most ismerkedő amatőröknek. Erre utal a cím is. Ebből következően a program jól felszerelt oktató részekkel felvértezett (talán ez az egyetlen pozitívuma), hogy mindenki elsajátítsa a szabályokat. Ennek ellenére egy olyan sakkanalfabéta embernek, mint én vagyok, akinek nincs türelme ehhez az egészhez, rendkívül idegesítőre sikeredett a stuff. A gép szemtelenül profin nyomja, minden hibát és gyengeséget azonnal megtorolva. Legszívesebben az asztalt vertem volna, ahogy néhányszor beszopatott, így hiába próbáltam meg sokszor, rá kellett jönnöm, a sakk nem nekem való. És ez hiba, mert az alcímhez hűnek kellett volna maradni, és egy kis sikerélményhez jutatni az egyszeri embert is. Ettől persze még a szereted a sakkot, akkor érdemes tenni vele egy próbát, rajongóknak kifejezetten ajánlható. Ennek ellenére lehet azért ennél színvonalasabbra, „kedvesebbre" is készíteni egy sakkjátékot.

V. Miki



CHESSMASTER: THE ART OF LEARNING

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos (2 online)

✔ sakk
X lehetne könnyebb,
ha már kezdőknek készült

6 pont

GYÜMÖLCSRÁGÓTÓL AZ ÉTCSOKOLÁDÉIG



„Addig jár a korsó a kútra, amíg el nem törik." – hangzik a szép magyar közmondás, és bár nem tudom, hogy a japán nyelvben van-e megfelelője, a szellemisége biztos él – elvégre ez a köcsög már húsz éve ingajáratban közlekedik a startpont és az itató között, repedésmentesen túlélve. Az Advance Wars immár másodszor fut neki DS-en, de a Japánban Nintendo Wars néven elhíresült sorozat matrjoska babához hasonló szisztéma szerint építkezik: a két duálképernyős epizód közé beékelődött a korszellem által kisírt, valós időbe és háromdimenziós térbe rugdosott Battalion Wars első és második nekirugaszkodása Gamecube-on, illetve Wii-n, azelőtt pedig két GBA-s miniháború dúlta fel a kézikonzolok nyugalmát... és, hogy ne szaporítsam a szót, a családfa egészen az 1988-as Famicom Wars-ig vezethető vissza, manapság már kereken tucatnyi tagot számlálva. A sorozatos gyermekáldásokért pedig a Chokito-elven működő Intelligent Systems a felelős; játékaik első pillantásra csúnyácskák, de megkapó módon stílusosak, és kóstolás után általában kiderül, hogy a bizarr felület mögötti finomságok mindenért kárpótolnak. Hiszen így volt ez a Nintendo 64-es Paper Marioval, az (egyelőre sajnos nem tesztelt) DS-es Planet Puzzle League-vel, és a minijáték-etalon WarioWare észbontásaival is.

TEXTÚRA

A legszembeszökőbb változás rögtön indítás után jelentkezik: a kellemes pasztellszíneket, a zabálni való super deformed szereplőket és úgy általában a bájos felütést a fejlesztők hagyták parlagon heverni. A Dark Conflict – nevéhez méltóan – a megszokottnál jóval sötétebb tónusokkal színezi a háborús zónáját. Idomul a trendhez, amely Perzsia hercegét is kiforgatta a világa négy sarkából, és Ezeregyéjszaka-kompatibilis mesehősből gore környezetben kaszaboló, tépett hajú Antonio Banderast faragott. A színpaletta cseréjét a témaválasztásnak is köszönhetjük: a Dark Conflict poszt-apokaliptikus világában fosztogató bandákkal harcolunk, a kevéske túlélő véres küzdelmet folytat az élelemért, a lakható területekért. Fallout-utánérzés, a sorozat korábbi részeiből már ismert, rafinált szabályok szerinti sakkpartiba mártogatva.

Elsőre szimplának, közönségesnek, abszolút padlószintet súrolónak mondhatnánk a grafikát... de mégsem az. A játéktér puritán, de áttekinthető és emiatt (is) kellemes élmény, a bevágott csatajelenetek pedig, bár kevés sprite-ot animálnak, de azt ügyesen, a lényeget megragadva teszik; a színvilág, és úgy általában a látvány egységességével megnyerő hatást keltenek. (A Daisenryaku DS kopársága, valamint az izometrikus perspektívából adódó vizualitás előnyeit parlagon hevertető Front Mission, mondjuk ki, ocsmánysága után látjuk be igazán: kifejezetten jól sikerült.)

VÁZ

Indítás után a régi, ismerős közeg fogad. Helyén van a „négyzethálós" felosztás, a kezelés szokás szerint a lehető legkényelmesebb – egyaránt magába foglalja a stylus kínálta szabados bökdösést és a GBA-ról megszokott d-pad+action/cancel gombokon alapuló irányítási metódust. Stimmelnek a hadakozást történettel (és élettel) körítő-telítő karakterek, akik a kezdeti lépéseket bőségesen megtámogatják jó tanácsokkal – eleinte talán furcsa is lehet ez a nagy segítőkészség, a tapasztaltabb játékosok TBS-en már megedződött reflexeinek az első küldetések ujjgyakorlatnak tűnnek, a rendszer mégis úgy épül fel, hogy gondosan figyelmeztet minden egyes egység fontosságára, a követendő taktikára. Direkt van így – a sorozat történetében először fordul elő, hogy az egységeink képesek fejlődni, szintet lépni. Egy szakasznyi ellenfelet lezúzva lépdelünk előre egyesével a terminátorképző szamárlétráján, az I-II-Ace fokokra taposva – kedves húzás, de hosszútávon nem túl effektív, lévén az új pályákra a régi, felturbózott bakáink nem cipelhetőek tovább. Sajnos.

Okosodom, megtanulok figyelni a terepviszonyokra (erdős terület, folyó, városok, mindegyik másfajta egységnek biztosít optimális védelmet), és az elvárásoknak megfelelően egy rafinált kő-papír-olló alapú szabályrendszer bontakozik ki... minden ismerős. Kivéve az új egységeket. A Bike a könnyű tűzerővel, de annál nagyobb mobilitással operáló, igazi „szelíd motoros" bagázs, gyors területfoglaláshoz tökéletes választás; az Anti-Tankot használva röhögve bombáztam le az ellenséges neheztüzerséget, akár egy helyben toporogva, igazi inaktív halálosztóként; Flare unittal semlegesítettem a Fog of War-t, ha bele akartam pillantani a zseb-Skynet pofátlan csalásaiba; a War Tank seregem alatt megremegett a föld; a Dusterrel röpködve pedig egyedülálló módon tudtam mindenkit szájon csapni, lett légyen földön vagy levegőben.

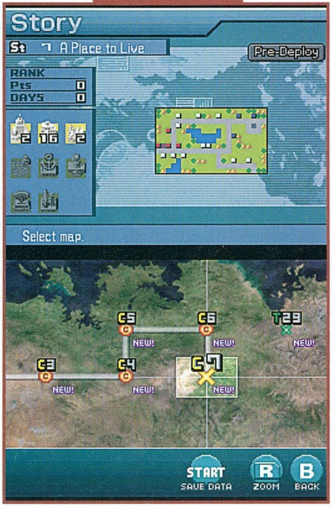
Ami furcsának tűnhet, az a CO egységeink feltűnése; jó pár órányi taktikázás és szép számú misszió eltelik majd, mire bevethetjük őket, és az első, óvatos próbálkozások utáni intenzív csesztetés megmutatja, hogy az erejük itt kissé megfogyatkozott. Szokás szerint az extra támadás/védekezés vonalon mozog a képességeik listája – újratankolják az egységeket, csökkentik az ellenfelek hatótávolságát, de most csakis a „CO Zone"-on belül. Talán az online funkciók preferálása és az emiatt már döntő fontosságúnak számító, újrabalanszolt játékegyensúly miatt...? Lehetséges: a Dark Conflict a korábbiaknál is nagyobb hangsúlyt

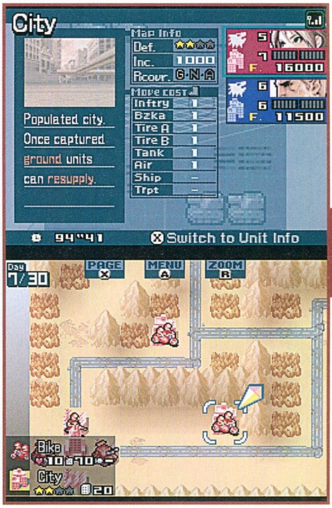












fektet az egyébként is kiglancolt multiplayerre. Megvan a szokásos „egy-kártya – több játékos" mód, amikor a gépet ide-oda adogathatjuk; első alkalommal próbálhatjuk ki tudásunkat a világhálón a Nintendo WiFi Connection Service-en keresztül, random ismeretlenekkel, vagy friend code alapján beazonosított (egy izzó meccs után már nem túlságosan) jó baráttal.

HATÁS

Túlnyomó többségben van a „mint azt már korábban megszokhattuk" a „friss, üde és zamatos"-hoz képest; az egész játékmenetre jellemző sajátosságok jelen vannak minden pozitívummal és hátránnyal együtt. Működő modellt kukába dobni nem érdemes, ez tény, és dicséretes, hogy az Intelligent Systems a nagyobb célközönség megszólítása érdekében sem gondolkozott villámháborúban. A régi-új Advance Wars továbbra is kegyetlenül erős kihívás, ez viszont sajnos nem (csak) a hardcore megközelítésből fakad, hanem pár esetben a rendszer makacsságából.

Néhány pályán szinte lehetetlen nyerni, csakis hosszas, kitartó, szöszmötölős próbálkozással, egységek tucatjainak elhullajtásával – vagy talán még úgy sem. Szemléltető ábra: adott egy folyó, két oldalt elterülő városokkal, a vízen két, gilisztavastagságú átkelővel. A Bike egységek beveszik a mi oldalunkon levő épületeket (villámgyorsan elérnek mindent, a mozgékonyságuk miatt nagy területen tudnak hatékonyan területet szerezni), eképpen felturbózva a gyártást – és muszáj így berendezkedni, az ellenfélnek már a kiosztásnál van annyi védelme, hogy egy villámgyors lerohanás nem oldhatja meg a helyzetet. Ahogy Göring mondta, „Vaj helyett ágyút!" – csak éppen ez az attitűd sem vezet feltétlenül jóra (pofára is esett a Harmadik Birodalom, ugyebár); először is a védelem kiépítése a fontos, Anti-Tank és Missile egységek tolatnak be az épületek közé (ami jó fedezék a terepen, az egységek hatótávolsága és a tűzereje pedig hatalmas), csakhogy ezalatt a Túloldali Tetvek is ugyanígy beveszik magukat, és egy világháborúval hátrébb kerülünk... egyenesen bele a lövészárkok (rém)mesevilágába. A vékony hidak miatt egy tankokból álló masszív hadoszlopot is lehetetlen átküldeni: amint az ellenfelek észlelik a mozgósítást, kiválasztják a jól védett pozíciókat az elhárító egységeknek (ahonnan az Úristen sem fogja kikaparni őket), a folyamatos bombázásban megritkult hadakat pedig a gyorsan megjelenő tankok és bazookás csapatok mészárolják le...

És nem az első, hanem a tizenötödik próbálkozás után a szerencsétlen a képernyő innenső oldalán úgy érzi, hogy a pofájába köptek, le is hugyozták, és kiröhögték, magas decibelszámmal, és vérmérséklettől függően hozza meg a döntést, hogy a cartridge-et nyelje le, vagy egyből a DS-t törje hosszában ketté. A rendszer páratlan kombinációs lehetőségei, és az emiatt magával ragadó játékmenet kettős hatást ér el: vagy a „Még egyszer, most megpróbálom máshogy, csak azért is, apám, de zsír ez a játék!" effekt, vagy a csukott ablak és egy handheld konzol heves mechanikai kölcsönhatásáról szóló házi dolgozat születik belőle. A probléma csupán annyi, hogy ezt a két fázist egy hajszál választja el egymástól... és adott esetben oda vezethet, hogy a magát tapasztaltnak gondoló játékos is feladja, elteszi, és elő sem veszi többé. Még nagyobb gond, hogy ha ez a játékos ezen, pornóipari léptékkel mérve is jelentős mennyiségű szopatás után patthelyzetet lát, nem fog törődni azzal, hogy multiplayert játszik, hanem onnan is kilép. Persze, tudom én, manapság is borogatják a labilisabb idegzetű jóemberek a sakktáblákat a kocsmaasztal mellett – csak éppen belőlük alkoholista lesz, nem az új Kaszparov.

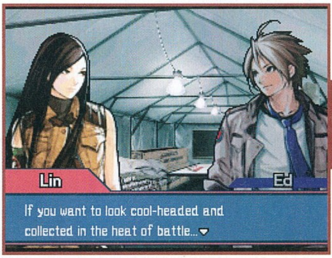
MÁSNAPOS

A higgadtság visszanyerése után viszont ki merem jelenteni: ez a játék a fenti bosszúságok ellenére is Best Buy kategóriás, jogosan érdemel magas pontszámot. A kellően elhivatott játékosokban a bosszantó momentumok adrenalinfröccseit valami más váltja majd fel: a buzeráló becsvágy tűszúrása, igen, az, ami nem hagy békén, piszkál, és beleveri az orrod abba az olajszagú, kellemetlen érzésbe, hogy egy sz*ros púderkompakt nagyobb stratéga, mint te, de akkor is okosabb leszel nála... és tizenhatodszorra is kicsit bemozdul majd a fejed a te fordulódat jelentő mocskos jó hangzású gitártépésre, miközben gonoszul elmosolyodsz, és szövöd a tervet: *„Elterelő hadművelet... igen, ez lesz a célravezető. Az északi hídon küldök át tankokat, motoros egységeket, és a folyón keresztül bazookás csapatokat. Golyófogók, igen, de épp elég magas szájbaverési faktorral! AZTÁN MAJD KAMILLÁZHATSZ, HOGY DÉLEN MIT TOPORZÉKOL A FőHADISZÁLLÁSOD ELőTT EGY KOMPLETT PÁNCÉLOS HADOSZTÁLY!"*

(A szerző jegyzete: még folytattam volna a cikket, de az ezt követő röhögés leírására a magyar nyelvben nincsenek szavak.)

Tyler





MARTIN BELESZÓL!

Na, hát nagyjából így képzelek el egy nekem való NDS játékot. Erre minden szívfájdalom vagy szépítés nélkül azt mondom, hogy... durvajó. Sajnálhatja mindenki, akinek nincs DS-e. Annyit mondjuk hozzátennék, hogy én megtartottam volna az előző rész grafikai stílusát, de ez már csak nyafogás. Csúcskategóriás, szuperélvezetes cucc, ha idén megyek az E3-ra, ez velem repül majd, az hótzicher.

ADVANCE WARS - DARK CONFLICT

NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEMS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos (2 online), wifi

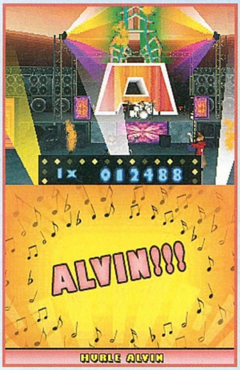
✔ a mézeshetek boldogsága
X a hölgyekre jellemző ciklus időszaka

8 pont

JÓZSIIIIIIIII! AKAROM MONDANI: ALVIIIIIIIN!







Nagyon örültem, amikor Martin a kezembe adta ez a csodát, amit már hónapok óta messiásként vártam. A mozifilmet is vagy százszor láttam, mivel nem tudok betelni ezekekkel a menő kismókusokkal. Nos a játék, komolyan mondom, változtatás nélkül, akár még PS3-on is elmenne ebben a formában. (Karfiol barátom is így látja, épp most mondja a háttérből.) A grafika szemkápráztató, szinte életre kelnek a karakterek és már azt hisszük, hogy kimásznak a DS képernyőjéből. Komolyan mondom, ilyen még nem volt a gépen (hasonlóan a játék alapötletéhez)! Ritmikus játék, ami nem másolja a Beat Mania-t vagy a Dj Max Portable-t, sőt az Elit Beat Agentből (Oundan-ból) sem nyúl egy cseppet sem. Miért is tenné? A közismert, világhírű Brash Entertainment emberei a kreativitásukról híresültek el. A játék lényege nagy vonalakban a ritmikus gombnyomkodás, a felsorolt játékokban látott momentumok köszönnek vissza valamelyest (természetesen hangsúlyozom, ez nem egy gyenge másolat!). Fentről lefelé jönnek a lemezek, nekünk az adott pillanatban, ritmusra kell lenyomni az érintőképernyőt. Nos, ezt nagyon jól megoldották, mivel a lehető legprecízebb irányítást eszközölték. Mint tudjuk, a DS érintőképernyője a többpontos érintést is érzékeli, nem úgy, mint pl. az iPhone felülete. Ezt a fejlesztők is jól tudták, mert többször is előfordul a hanglemezek egyszerre történő érkezése. Ha netalántán, véletlenül ezt itt hibaként számolja a gép, akkor az csak és kizárólag a játékos gyenge képességeinek köszönhető. Hasonló móka, amikor megjelenik az ALVIN felírat. Ekkor a játékos a lehető leghangosabban üvöltse, hogy ALVINNN, lehetőleg egy tömött buszon, vagy ha kevésbé perverzek szeretnénk lenni, akkor egy temetés közepén. Természetesen a DS mikrofonja a legnagyobb precizitással működik, hiába üvölti közben: JÓZSIIIII! Van még keverőpult is, ezt sem láttuk a korábbi Ouendan játékokban sem. A másik erőssége a programnak a zenei anyaga. It's Tricky, Video Killed the Radio Star és Walking on the Sun. Soha nem hallottuk még őket ilyen dögös formában. Sokkal jobban szólnak, mint az eredeti klasszikusok, köszönhetően a mókushangon énekelt számoknak, illetve a csodás hangszerelésnek. Mindig maxon hallgatom, annyira jók a zenék ebben a formában. Egyáltalán nem ciki... Már be is rendeltem 10 példányban az eredeti OST-t. Mit lehetne mondani zárásként? Vedd meg, csakis a díszdobozos limitált formában, és felejtsd el az olyan nagyágyúkat, mint az MGS4, az FFXIII, vagy a Super Smash Bros. Brawl.

Kenny

ALVIN AND THE CHIPMUNKS

BRASH ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: PS2, WII

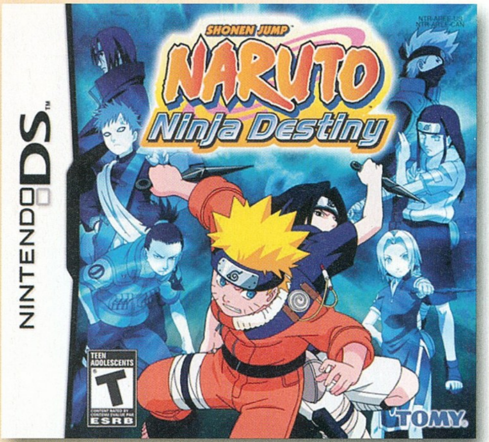
grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1-4 játékos, wifi

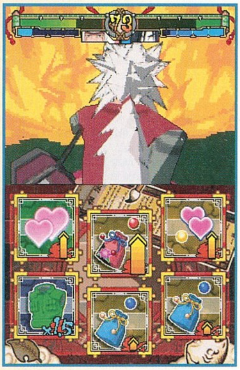
✔ ha elhitted a fentebb taglaltakat, akkor azok
X megjelent

2.5 pont

NINCSEN HÓNAP NARUTO JÁTÉK NÉLKÜL!







Még egy korábbi tesztemben említettem, hogy nem vagyok egy Naruto addikt, meg úgy általában az anime jelenség is távol ál tőlem, amivel többnyire véges szabadidőm okolható. Egyedül talán a Dragon Ball saga képez kivételt, amit anno igen szerettem, de hát más idők is voltak azok... Meg kell említenem – ha netalántán valaki nem tudná –, hogy mindkét rajzfilm Akira Toriyama mester nevéhez fűződik, és mind a kettő talán a legismertebb és legsikeresebbek sorozat a témában. Nem tudom, hogy én látom-e rosszul, de szinte minden hónapra jut egy animés videojáték feldolgozás, ami már szerintem cseppet túlzásszámba megy... Nos, itt az újabb a futószalagról, tesztem tárgya, a DS-es **Ninja Destiny**, ami leginkább a Nintendo Gamecube-ra és Wii-re megjelent Clash of Ninja sorozat vonalát követi, avagy ez is egy egyszerű pofozkodós játék. Ami talán mindenkinek szemet szúr a képeket szemrevételezve, hogy igazán nem semmi látványvilággal bír a program! Már több játék is bizonyította (Tales of The Tempest, Zelda: Phantom Hourglass), hogy a cel-shaded stílussal csodákra lehet bírni a DS korlátozott grafikai képességű tudását. Hatalmas 3D-s figurák, szép színes, kontrasztos grafika – igen kellemes meglepetés ebben a tekintetben. Kicsit jobban belemélyedve a játékba feltűnik, hogy mechanizmusa hasonló a Dragon Ball feldolgozásokban megismertekhez, csak némileg egyszerűbb, butítottabb formában tálalják mindezt. Ütés, rúgás, külön gombra történő ugrás, védekezés, oldalazás, és a 4 sávból álló csíkot feltöltve a chakra (életenergia, amit a ninja a jutsunál használ) támadás a teljes mozgásrepertoár. Maga a harc igen pörgős, bár néha elég kaotikus, köszönhetően annak a kevésbé kiforrott kombórendszernek, amit a játék kínál. Többnyire a vad gombnyomogatásról szól, néha megszakítva egy teljes képernyőt betöltő, látványos, karakterspecifikus különleges támadással. A game tartalmilag eléggé alacsony szinten van. A fél óra alatt legyűrhető sztorimódon kiakadtam. Hol van ez a Dragon Ball játékok 10 órás hasonló módozatához képest? Ami talán valamelyest kitolja a szavatosságot, az a megszerezhető 16 karakter begyűjtése, valamint a haverokkal eszközölt, lokális hálózaton történő összecsapás. Összefoglalva: nem lett volna rossz az alap, ha tartalmilag is megfejelték volna. Így ebben a formában mindenképpen jópofa a cucc, egy próbát megér, de beszerzése messze áll a kötelező jellegtől.

Kenny

NARUTO NINJA DESTINY

TOMY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos, wifi

✔ a gép korlátaihoz képest meseszép cel-shaded grafika
X rövid sztorimód, kissé bugyuta harcrendszer

6.5 pont

AZ ERDŐ, A JÉG ÉS A TŰZ EREJE LEGYEN MEGA MANNEL!







„Jaj de jó, egy Mega Man teszt, ezt hamar lezavarom!" – gondoltam magamban, ám hamar rá kellett jönnöm, hogy csöppet elszámoltam magam. Mega Mant ugyan csak érintőlegesen ismerem, de mindig is ínyemre volt, ellenben a Star Force valahogy nem pont azt a stílusvonalat követi, amire eredetileg számítottam. Mint kiderült, a GBA-n megkezdett kártyaharcos szerepjáték Battle Network sorozat 7. tagja, és ahogy azt a korábbi részeknél is megszokhatták a széria rajongói, a **Mega Man Star Force** ezúttal is három verzióban kapható: Dragon (erdő ereje), Pegasus (jég ereje) és Leo (tűz ereje).

Kellemes emlékeket ébresztett bennem a stuff, hiszen elsőre több ponton is DC-n debütált Phantasy Star Online jutott róla eszembe, hiszen elég, ha többek között a szerepjáték jellegét, vagy az online multiplay-re kiélezett, ellenben single-ben is igen komoly szavatossággal bíró játékmenetét említem. Aztán itt van a háttértörténet, amely a távoli jövőben, valahol a XXIII. században játszódik. Idegen életformát fedeznek fel, a NAZA pedig a Peace nevű gigantikus űrállomást bocsátja útjára, ám az titokzatos módon eltűnik. Néhány hónappal az eset után megtalálják a Peace egy darabját a tengerben, ezzel pedig a NAZA fel is hagy a további kutatásokkal. Történetünk három évvel később kezdődik, egy Echo Ridge nevű városkában, ahol egy Geo Stelar nevű álmodozó kisfiú asztronautává kíván válni, akár csak az apja, aki odaveszett a Peace űrállomáson.

Ahogy utána olvastam, a Capcom mindent kicsit újragondolt a sorozatban, így habár az alapok megmaradtak, jó pár változást eszközöltek. A főhős pl. egy Lan Hikari nevű jókedélyű iskolásfiú volt korábban, Geo Stelar pedig egészen más karakter, a tragédia óta kerüli az iskolát, és állandóan a csillagos eget kémleli, ám idővel ő is képes lesz feldolgozni édesapja elvesztését. Mindenképpen sokat segít neki a találkozás Omega-Xis-szel, aki az elszabadult ellenséges lények nyomában van. Vele összeolvadva válik a hősünk Mega Manné, és képes elektromágneses hullámokon közlekedni, melyek egyébként láthatatlanok az emberek szemében. Omega-Xis-hez hasonlóan a gonosz lények is képesek másokkal összeolvadni, leginkább gyengébb lelkű polgárokkal, hogy aztán irányítsák őket.

Elsőre kissé hatalmas tűnt nekem ez világ, azt sem tudtam hova menjek, kivel beszéljek, és állandóan információkkal bombázott engem a stuff, pl. dialógusok vagy emailek formájában, bevallom egy kissé le is fárasztott. Aztán szépen lassan kezdett beindulni a sztori, de ehhez nem ártott néhány órát belefeccölni. A lényeg természetesen a robotszörnyek elleni sok-sok küzdelem, ahol az egyszerűbb 2D-s scrollozás helyett egy tetszetős 3D küzdőteret kapunk. Az elődökkel ellentétben Mega Man itt már csak egy vonalban képes balra/jobbra mozogni, részben lecsökkentve ezzel a harcok nehézségét, ám ugyanakkor a támadásaink sem olyan biztosak már. A stratégia lényege, hogy az adott támadókártyák közül mindig kiválasszuk a megfelelő kombinációt a megfelelő időben. Kezdőknek kissé összetett rendszer, így főleg az elején Omega-Xis rengeteg hasznos információval lát el.

A történet alakulása igazából nem rejteget semmilyen különösebb meglepetést, egy-két fordulattól eltekintve igazából monotonnak is mondanám, állandóan kutatni a megfertőzött polgárokat, és hadakozni a sok-sok robotszörnnyel. A sztorivonal túlságosan lineáris, és személy szerint engem roppant zavart a rengeteg szöveg, hogy még egy kisebb séta előtt is egész kisregényeket kell végigolvasni, akár párbeszédek, akár emailek, akár egyéb információk formájában.

Szerencsére mentőmellényként itt van nekünk még a játék egyik legérdekesebb feature-je a Brotherband. Szerencsét próbálhatunk különböző mellékszereplőkkel a Star Force-ban, hátha képesek leszünk bevenni a csapatba. Természetesen ez rengeteg jutalommal jár, így a fejlődésünk is jelentősen felgyorsul. Még nagyobb hangsúly van a WiFi opción, hiszen emberi játékosokkal is köthetünk Brotherbandet. A stylus-t alapból csak többé-kevésbé, de a dua llayert jól kihasználja a játék, de általában csak adatlapokra használjuk a felsőképernyőt. Multiban azonban a stylus is végre előtérbe kerül, hiszen végre nem csak a CPU dobál minket emailekkel, hanem mi is viszonozhatjuk egymásnak a kedvességet, akár egy-egy ajándékkal megoldva, és természetesen csatáknál is igen fontos szerepe van, hogy egymás speciális támadásait támogassuk.

Hogy ez a gyakorlatban hogy működik, azt már sajnos nem volt szerencsém kipróbálni WiFi router híján, mint ahogy a teljes végigjátszás is túl nagy falat lett volna nekem. Viszont elvileg az alap sztorimód jó 30 órás, az extra lehetőségek kitárása pedig még legalább 10 extra órát tartogat, ha nem jóval többet. A Battle Network sorozat rajongóinak csemege, főleg a WiFi multi miatt, de a többiek inkább kerüljék. Persze az rögtön látszik rajta, hogy komoly darab, de egyrészt fennáll a lehetősége, hogy elveszel benne, másrészt ha bele is jössz, lehet nem is lesz kedved végigtolni. Túl összetett, túl elvont, és túl monoton RPG, így elsősorban rétegjáték.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu









MARTIN BELESZÓL!

Leginkább az érdekelne – csupán felebaráti szeretetből –, hogy miért kellett ezt a játékot három külön kazettán kiadni? Most az van, hogy egyenként olyan monumentálisak, hogy nem fértek rá egy cartridge-ra, vagy mi van? Na mindegy, ehhez én úgyis túl korlátolt vagyok. *szomorú szmájli*

MM STAR FORCE: DRAGON / PEGASUS / LEO

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

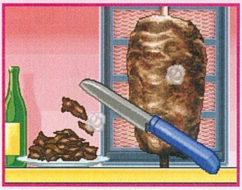
1-7 játékos (wifi vagy multi-card)

✔ a battle network sorozat méltó folytatása, brotherband feature
X rétegjáték

6 pont

BUCI MACI FŐZŐISKOLÁJA







Négy éves DS-es pályafutásom alatt voltam már állatgondozó, sebész, ügyvéd, szuperhős, szigetlakó, katona, felfedező. Sétáltattam kutyát, vakbelet metszettem ki, felmentő ítéleteket szereztem, megmentettem a világot, túléltem egy hajószerencsétlenséget, felkoncoltam a teljes terrorista világot, bebarangoltam ősi romokat. Azt hittem, túl vagyok a nehezén, de nem, tévedtem. Az éjszakáim most kavargatással, vágással és töltelékkészítéssel telnek. Sütök, főzök, mindezt ingyen, drága alapanyagok vásárlása nélkül. De egy valami sosem sikerül: mindig odaég az a nyomorult steak!

MOSÓ MASA MICSODÁJA?

A feladatod egyszerű, főzz főzz és főzz. Néha süss is, a lényeg, hogy a végeredmény egy ízletes, tápláló étel legyen. Lehet ez egyszerű pizza, húsgombóc, amerikai steak vagy akár egy vegetáriánus különlegesség.

A **Cooking Mama 2** a főzés folyamatát több apró lépésre osztja, az adott étel függvényében. A pizza esetében elsőként magát a tésztát kell kikeverni, a megfelelő időben adagolva a hozzávalókat. Aztán jöhet a dagasztás, a keltetés, a szósz megfőzése, a pizza díszítése és sütése – egyszerű. Egyszerű, de messze nem olyan könnyű, a CM némely játékmódban vasszigorral vet véget a főzőcskézésnek egy rosszul sikerült lépés után.

Játékmódból nincs hiány, a tulajdonképpeni tutorialon felül komplett versenyek várják a bátor kuktákat, a háttérben megbúvó multiplayer mód társaságában. Egy kártyával négyen ugorhatnak neki a recepteknek, illetve a folyamat egyes részleteinek, lévén teljes étel elkészítése ilyenkor nem lehetséges. A szingli résszel viszont nincs semmi gond, a megnyitható dolgok szerelmesei most igazi kényeztetésben részesülnek. Nem csak egészen eszement ruhák és új karakterek, de kisebb kiegészítők, sőt, az egész konyha küllemét módosító bónuszok is elővarázsolhatók az újabb és újabb recepteken felül.

Az érintőképernyőt maximálisan kihasználó irányítást a CM2 remek stílusa gazdagítja, mely remekül vegyíti a színes-szagos rajzfilm stílust a japán mangavilággal. A legjobban mégis a hangeffektek terén mutatja meg oroszlánkörmeit: minden úgy serceg és ropog, ahogy a való életben tenné, így az élmény maximális.

Szép, nagyon tartalmas, izgalmas és ötletes a Cooking Mama 2, de mindenképp rétegjáték és elsősorban nőknek szól. Ha mindig is undorodtál a főzéstől tehetsz vele egy próbát, hisz ez nem jár kosszal, egyáltalán nem drága és még szórakoztató is – de ha lehet azért ne állj neki egy 4 fogásos vacsora elkészítésének a való életben, mert lehet, hogy a végeredmény nem lesz annyira pazar, mint a képernyőn.

W

COOKING MAMA 2: DINNER WITH FRIENDS

MAJESCO / OFFICE CREATE
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos, wifi

✔ ötletes, tartalmas
X rétegjáték

7.5 pont

NAPALM A LEVESEMBEN







Magányos hősnek lenni sanyarú feladat – de mindenki szereti. Rambo még hatvansok évesen is különösebb erőlködés nélkül tépi ki a gaz kommunisták gigáját, Gordon Freeman egy szó nélkül mentette meg már vagy kétszer az egész galaxist, a Commando hőse 23 évvel ezelőtt meg egyetlen gépfegyverrel vágta magát keresztül a náci-vietkong keverékhordán. Erre itt az **Operation: Vietnam**, ami egy hanyagolt témát dolgoz fel, de nem a klasszikus séma szerint – csapatban gondolkozik.

JÓ REGGELT VIETNÁM!

Bár ne tenné… A budget kategóriában induló OV túlságosan is emlékeztet az inkriminált klasszikusra, ami nem lenne rossz, ha mondjuk tíz évvel ezelőtt jelent volna meg. De most jött, egyáltalán nem precíz irányítással, teljesen száraz tálalással, a DS érintőképernyőjét csak névlegesen ismerő technikai paraméterekkel.

Nagy attrakciója a négy főből álló csapat tagjainak folyamatos változtatása. Az őrmester szimpla gépfegyverrel írtja a vietkongokat, a szanitéc a gyógyító csomagok erejét növeli meg, a mesterlövész a távoli célpontokat füstöli ki, míg a bazookás gyalogos a járművek ellen hatásos.

A feladat minden pályán egyszerű és érthető, eljutni A-ból B pontba, útközben mindenkit lekaszabolva aki csak a puskacső elé merészkedik. Persze a helyzet nem ilyen rózsás, az ellenfelek futnak mindenfelé csak a célkereszt elé nem – az nem is nagyon van. A rögzített célzás miatt a d-paddal való mozgás egyúttal a lövés irányának a megválasztását is jelöli, úgyhogy többnyire lehet egyenesen előre puffogtatni, oda, ahol épp nincs senki. Azt is úgy 3-4 méterig, mert tovább már nem megy a golyó; még szerencse, hogy az ellenfél töltete meg olyan lassú, hogy sima gyaloglással is kikerülhető.

A helyzetet csak tovább bonyolítja a sivár pályatervezés, amely folyamatos kanyarokkal akarja a változatosság látszatát kelteni, néhanapján bedob két-három ellenséget is az egyik sarokba, akadály címén. Az igazán nagy baj ezzel igazából az, hogyha valamilyen úton-módon sikerül elpatkolni – ez pedig egyáltalán nem nehéz az irányítás miatt –, lehet újrakezdeni a pályát. Elölről.

Ráadásul grafikus szempontból is eléggé felemás a helyzet, az OV egyszerre akar realisztikus és képregényes is lenni, nem túl sok sikerrel. A harmadik dimenzióba is kitekintő megvalósítás mellé rettenetesen egyszerű színpaletta párosul, egy-két nagyon gyengének kinéző effekttel dúsítva.

Jóval kiforrottabb irányítással, átgondoltabb és változatosabb pályákkal, nem ilyen frusztráló missziókkal kellemes lövölde lehetne, de a retro hatás ellenére az OV pontosan az, aminek látszik: budget kategóriás játék pótlék. Tessék is annak kezelni.

W

OPERATION: VIETNAM

MAJESCO / COYOTE CONSOLE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-2 játékos, wifi

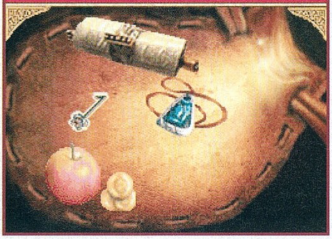
✔ commando utánérzés
X gyatra pályák, rossz irányítás

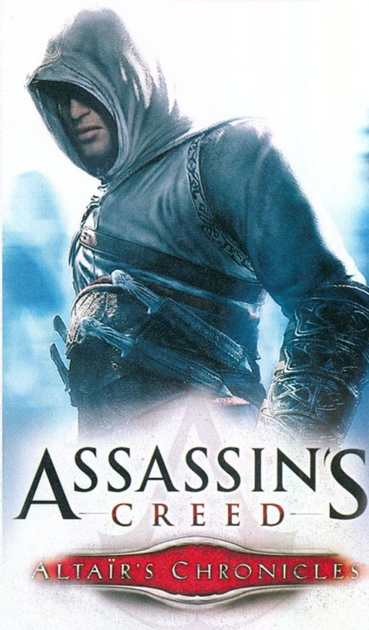
4 pont

ÓDA A GYILKOSOKHOZ









Jelentősen kibővített, az alapjáték hibáinak egy részét orvosló PC-s átiratot megelőző butított, de hordozható változat: az Assassin's Creednek mintha semmi sem jönne össze. Ugyan egy jelentős tábor behódolt az újgenerációs látványvilág által táplált monoton játékmenetnek (lenyelve a keserű pirulát), sokan inkább más alternatíva után néztek. Mi történik egy játékkal akkor, ha a legfőbb ütőkártyáját kiveszik a kezéből? Pontosan ez itt. **Assassin's Creed: Altair's Chronicles**.

VÉGTELEN TÖRTÉNET

Altair krónikái adóznak a kilencvenes évek végén dúló prequel láznak. A DS specifikus mellékepizód nem az erőteljesen nyitva hagyott nagygépes verzió történeti folytatása, hanem annak előzménye, mely a papírmasé összetettséggel bíró hősünk csúcsra jutását regéli el spártai egyszerűségű félmondatokkal, jellegtelen dialógusokkal. Ugyan az mindmáig kérdéses, hogy az arab világ pórnépe miért is beszélt az AC-ben olykor déli, olykor pakisztáni angol akcentussal, de legalább az általuk elhadart pár sorban volt érzelem, volt mondanivaló (tegyük hozzá, ha még egyszer az életben meg kell hallgatnom azt a mondatot, hogy „You dare steal in my presence?!" akkor esküszöm, hogy fülön szúrom magam egy villával). Itt az nincs, meg tulajdonképpen nagyon semmi olyasmi, ami az AC-re emlékeztetne.

Persze, persze, itt van Altair, itt van a közel-keleti környezet, lehet lopkodni és vannak ellenfelek is, de a DS képességei jól látható akadályokat gördítettek a formula átültetése elé. A többségüket nem is nagyon sikerült áthidalni vagy megkerülni. Altair krónikája platformjáték és nem a jobbik fajtából. Az AC egyszerre akar 2D-s és 3D-s platformer is lenni, a szokásos egyszerű „juss el A-ból B-be" feladattal, út közben akadályokkal, megmászandó tereptárgyakkal és természetesen ellenfelekkel. Az időnként bedobott könnyedebb logikai feladványok mellett az AC leginkább a szintén ubisoftos Prince of Persia-ból merít, elsősorban a pályadesign, másodsorban a gépiesített útakadályok terén.

A nagy baj ezzel az, hogy a legtöbbször nincs mélysége a képnek, így egyáltalán nem nyilvánvaló, hogy a megmászni kívánt tető, tereptárgy vagy palló merre is helyezkedik el pontosan. Főleg, mert a kamerának szokása olyan pozícióba állni, ahol nem csak a táj, de maga Altair sem nagyon látható. Különösen akkor nem, mikor az ugrást és a landolást követően úgy csúszik tovább, mintha egy korcsolyapályán állna. Akadály lehet még egy őr, főleg alvó pózban bár érdekes, hogy ekkoriban az emberiség még állva, fényes nappal szundikált, de lehet, hogy ez csak jeruzsálemi sajátosság. Mint az emberek fához szögezése.

Ha mégsem sikerülne ellopakodni, akkor természetesen jön a harc, mert azt sem lehetett kihagyni. A nagygépes AC egyik legerősebb oldala a remek kardforgatás volt, amely végre mert elrugaszkodni a videojáték klisétől: a penge megakadt a testben, nem szabta át teljesen, az acélnak meg mintha érezhető súlya lett volna. Na kérem, az itt természetesen nincs, van helyette két gomb, egy erős és egy könnyebb támadás. Később természetesen itt is megjelennek a kombinációk, a blokkolás és a visszatámadás, de olyan nagy szükség nincs rájuk, elég csak rátenyerelni a két gombra, a végeredmény önmagáért beszél. Már amikor sikerül eltalálni az ellenfelet, itt ugyanis a kelleténél többször szeli át a levegőt a penge a hús helyett. Izgalmasabb, kidolgozottabb is lehetne a harcrendszer? Persze, ha ihletet merített volna az e téren verhetetlen Phantom Hourglass-tól, de nem vett.

Az érintőképernyőt az AC csupán járulékos feladatoknál, vagyis minijátékoknál használja. Ilyen például a tolvajlás, ahol a teljes homály által fedett bőrtáskából kell kivezetni az elcsenni kívánt kulcsot / tárgyat úgy, hogy az alkalmatosságban lévő többi cucc sértetlen marad. Ötletes, bár nem túl eredeti a tulajdonképpeni bérgyilkosság is, amely egy az egyben lemásolja az Elite Beat Agents-ben látott ritmusjátékot, a megfelelő időben nyomást gyakorolva a test egyes pontjaira.





CAMELOT HALOTT

A DS képességeihez mérten az AC szép, de nem annyira, hogy feledtetni tudja a játék hibáit. Az arctalan, kifejezetten szögletes karakterek a jelentősen elnagyolt világban nem találják a helyüket, a nagygépes verzióban dugig tömött utcák helyett itt maximum kettő vagy három járókelő flangál, úgyhogy az illúzió messze nem maradéktalan, főleg nem úgy, hogy a képfrissítés nagyon gyakran zuhan az elfogadható szint alá. A sacc per kábé négy órás játékidő után pedig talán mindenkinek jobb, ha a polcról nem az AC kerül le, hanem egy kidolgozottabb, tartalmasabb platformjáték: abból van éppen elég.

W

MARTIN BELESZÓL!

AC betegség 2.0: megint elveszett a játék fele... pedig Lepsénynél még megvolt. Odatettek egy bitang grafikát, eléggé élvezetes a harc is, vannak benne gondolkodós feladatok, de a kamerakezelés egy istenverése, a szavatosságért meg akasztani kéne. Sorry, no bonus.

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

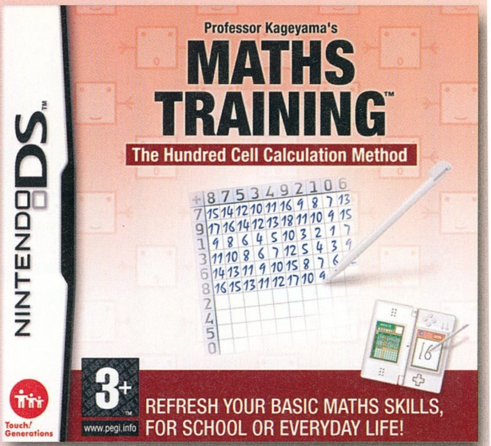
1 játékos

✔ ds-hez mérten szép
X az eredetihez mérten sivár

6 pont

KORREPETÁLÁS







A 2008-as pekingi olimpia remek táptalajt szolgáltat a sportjátékok műfajának, melyből elsősorban a mozgásérzékelésre és partijátékokra koncentráló Wii és DS igyekszik profitálni. Persze a Nemzetközi Olimpiai Szövetséget sem kell félteni, hiszen a **Mario & Sonic At The Olympic Games** a 2008-as Nyári Olimpia első, hivatalos játéka, eképpen promotálója is egyben, melyet az év második felében fog követni egy életszerűbb sportjáték.

HŐS OLIMPIKONOK

Marión és Sonicon, a Nintendo és a Sega rivális ikonjain kívül további 14 ismert szereplőnek örülhetünk: pl. Wariónak, Bowsernek, Peachnek, Daisy-nek, Eggmannek, Blaze-nek vagy Yoshinak. Eme karakterek négy csoportba – erő, gyorsaság, ügyesség, illetve mindenhol bevethető – vannak besorolva, mely alapján eldönthetjük, hogy az aktuális sportághoz melyikük a legmegfelelőbb; így pl. kalapácsvetéshez érdemes a robosztusabb Bowserrel próbálkozni, míg futásnál Shadow lehet az ász.

A játék velejét az érintőképernyőt szinte a végletekig kihasználó minijátékokban prezentált olimpiai sportágak jelentik, így az atlétikán belül a 100 és 400 m-es futás, gátfutás, távolugrás, gerelyhajítás, kalapácsvetés, de ezeken túl van természetesen úszás, nyíllövészet, asztalitenisz, vívás, sportlövészet, mi több kevésbé hagyományos módon kerékpárverseny, sőt gumiasztal is. Ezek irányítása meglehetősen ötletesen és viccesen sikerült: úszásnál és futásnál egy vízszintes vonalon kell nagyon gyorsan húzkodnunk a stylust (én ezt nem mertem csinálni vonaton, nehogy elmeroggyantnak nézzenek), ugrásnál a kijelölt irány vonalát megrajzolnunk, kalapácsvetéskor köröznünk, biciklizni pedig a jobb és bal ravasz felváltva, pedálként történő nyomkodásával tudunk. Sőt, a mikrofonnak hála a tapsolást is imitálhatjuk. A jó szerepléssel elért aranyérem új sportszámokat, valamint a Dream Event nevű eseményeket nyitja meg, mely Mario és Sonic világaiban tálalja pl. a pingpongot, bokszot, mi több kosárlabdát. És hogy magáról az olimpiáról is szerezzünk hasznos ismereteket, a Galéria menüpontban ötféle, ugyan kevésbé érdekes minijátékkal kaphatunk választ a mindösszesen 25 kérdésre. Jó ötlet!

Ez a játék igazi értelmet a többjátékos móduszban kaphat, egymagunkban játszva sajnos nem túl hosszú életű szórakozás, habár a kontrollon felül a grafika és a zene is rendben van. A Wii-s verzió állítólag nagyszerű partijáték; mindkét gép birtokában én inkább azt szerezném be.

Petúnia
petunia@tombraider.hu



MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

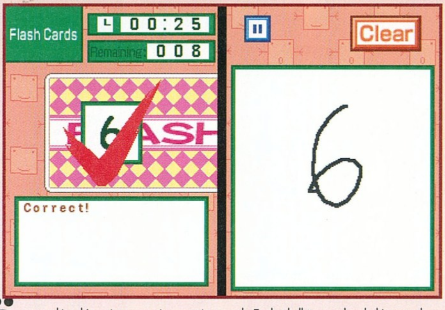
SEGA
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (4 online)

✔ ötletes minijátékok és irányítás, szép grafika és zene
X inkább multiplayerben élvezetes, egyedül játszva rövid

6 pont



Összeadás, kivonás, szorzás, osztás. Egész számokkal még nekem is menNek, de már az egy tizedes jegynél is rezeg a léc, a tizedes számmal írásban történő osztásba pedig végleg beletörne a bicskám. Ami a 12 éves, masszív matektanulás egyéb, nem túl fényes eredményeit illeti, egy egyismeretlenes egyenletet még esetleg megtudnék oldani, de az összes többi kis rosszindulattal sötét éjszaka. Dr. Kawashima és az ő Brain Training játékainak sikerén felbuzdulva (netán azt irigyelve) Kageyama professzor Kyoto-i egyetemi kutató megörvendeztette a nagyvilágot egy matekozó „játékkal" – ami inkább csak a szorgalmas gyerekek, és nem a matektudás csiszolására kevésbé motivált felnőttek köreiben lelhet rá potenciális közönségére.

ALAPMŰVELETEK

A – leánykori nevén – **Maths Training**et egy valamirevaló matek munkafüzet módjára a DS oldalra fordított, könyvszerű tartásával vehetik magukhoz a tanulni vágyók. Matekzseni ugyan senki nem lesz tőle, mert csupán a négy alapműveletet gyakoroltatja a program; maximum ezek elvégzésének gyorsulásában reménykedhetünk.

A dolgok alapját a napi feladatok (Daily Test) teszik ki. Ez egy mini feladatsort jelent, melynek a végén értékelést kapunk. A nehézségi szint öt napos jó teljesítmény után a következőre lép. Már itt sem sikerült különösebben szórakoztató ötleteket megvalósítani, mert egyrészt felvillanó tárgyak számát kell leírnunk, másrészt pedig néhány egyszerű összeadást elvégeznünk a lehető leggyorsabban. A második típus maga a Kageyama-módszer (Kageyama Method), mely 100 cellás metódus professzorunk találmánya. Egy 10 x 10 négyzetből álló rácsról van szó, melynek felső és bal oldali oszlopában számok vannak. Ezeket kell összeadnunk, kivonnunk, osztanunk és szoroznunk, 10-es, 30-as, 50-es és 100-as csoportokban, időre. A 100-as kifejezetten unalmas volt… A napi feladatok típusonként is gyakorolhatók akár 100-as csomagokban (Division Marathon), mi több, mindezt akár 15-en is élvezhetjük a vezeték nélküli közös tanulás (Study Together) móduszban.

Persze nehéz elképzelni, hogy 15 lurkó matekozni, és nem mondjuk Mario Kartozni fog egy wireless kapcsolatban egymásra találva. Felnőttek számára ezek a feladatok pedig túl egyszerűek; bonyolultabb összeadásokkal vagy a gyakorlati életben hasznosítható műveletekkel jobban el lehetett volna őket találni. Viszont ha én az alsós gyerekemnek keresnék matekfeladatokat, ez a progi jó választás lenne. Néhány hétig…

Petúnia
petunia@tombraider.hu

PROFESSOR KAGEYAMA'S MATHS TRAINING

NINTENDO / JUPITER
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

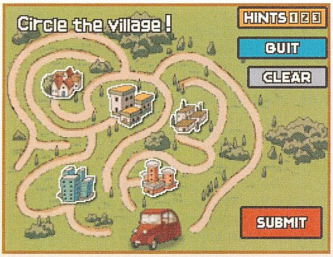
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos, 15 online

✔ matekozás konzolon, a négy alapművelet gyakorlására kiváló
X de csak arra, így inkább gyerekeknek ajánlott, fantáziátlan

6 pont

SHERLOCK HOLMES IS MEGIRIGYELNÉ











Mikor a LucasArts a kilencvenes évek második felében az őt a csúcsra juttató point'n click kalandjátékok módszeres kiirtásába kezdett, már egyértelmű volt, hogy valami baj van. Vagy talán volt, a kalandjátékok köszönik szépen jól vannak, szubkult szintre süllyedtek ugyan de ott legalább termékenyek. Itt is van rögtön a Professor Layton, egy éves késéssel a japán kiadáshoz képest. Mi benne a slusszpoén? Rögtön kettő is van. Ez 2008-ban eddig a legjobb kalandjáték és...és a **Professor Layton** valójában nem is ezt a stílust erősíti.

A MISZTIKUS VÁROS

A Level-5 pedigréje önmagáért beszél, a sikert sikerre halmozó szerepjátékok után mégis meglepő a stílusváltás. A Professor Layton a Brain Age által kitaposott ösvényen halad tovább, csak sokkal





közérthetőbb, fényévekkel változatosabb és klasszisokkal kidolgozottabb formában.

Történetünk főhőse a feladványok megoldásával híressé vált Sherlock Holmes aspiráns Layton professzor és fiatal segédje, Luke. A páros egy rejtély megoldására szerződik: a St. Mystere falucskában elhunyt egykori báró (?) végrendeletében egy kincset nevez meg, ám annak holléte nem ismert. Sokan és régóta próbálják megtalálni az „Aranyalmát", de eddig sikertelenül. Itt csöppensz bele az eseményekbe te, miután megtekintetted a teljes egészében animált, színvonalas japán anime-ok szintjét alaposan megütő bevezető animációt. A Professor Layton minden főbb történeti eseménynél lejátszik egy-egy ilyen teljes egészében szinkronizált jelenetet, megmutatva, hogy a DS is rendelkezik multimédiás képességekkel, csak épp a legtöbben lusták kihasználni.

Nem úgy mint a Level-5, akik nem csak az animációkat, de a kötetlen stílusválasztást is kiaknázzák. A Layton alapjáraton pontosan úgy működik, mint egy klasszikus kalandjáték. A stylus a tulajdonképpeni egér, amellyel végigpásztázhatod a képernyőt nyomok, tárgyak és emberek után kutatva. Ám a nem játékos karakterekkel folytatott hosszas beszélgetés helyett itt feladványokat oldasz meg. St. Mystere minden egyes lakosa súlyos puzzlefüggő, de egyedül nemigen boldogulnak, így a történet során minden feladat megoldása a te válladon nyugszik.

Layton professzor 120 (!) akadállyal találja szemben magát, méghozzá nem is akármilyenekkel. A Level-5 gyakorlatilag fogta a logikai feladványok egyetemes gyűjteményét, szép ábrákat faragott hozzá, figyelembe vette a DS képességeit, mindezt egyetlen játékba sűrítette majd kiadta. Ha valaha, valahol élvezetes volt a logikai képességek erőltetett használata, akkor a Professor Layton biztos, hogy ráduplázz erre.

Milyen típusú feladatok lehetnek? Kezdetben viszonylag könnyűek. Példa: a folyó egyik partjáról kéne átjuttatni a másikra 3 farkast és 3 csirkét egy kis tutajon át. A tutajt egyszerre csak két állat használhatja, legalább egynek rajta kell lennie, hogy az alkalmatosság mozogjon. Ha valamelyik oldalon több farkas van mint csirke, akkor a gyengébbeket felfalják és kezdheted elölről.

Bonyolultnak hangzik? Pedig egyáltalán nem az, ez az egyik legkönnyebb feladvány. Ha mégis elakadnál, akkor sincs nagy baj, a Layton világában elszórtan aranykorongok hevernek. Minden egyes korong az adott feladványhoz ad egy tippet, maximum hármat. Komplett leírást nem kapsz, de rávezető és érthető tanácsokat igen, onnan pedig sétagalopp a megoldás. Hátrányt ilyenkor csak a megszerezhető pikkarátok mennyiségében szerzel. A pikkarát a Layton fizetőeszköze, ezzel nyithatod meg a bónusztartalmakat.

A későbbi kihívások értelemszerűen egyre nehezebbek, némelyik roppant frusztráló némelyik pedig feltűnően könnyű. A változatosságra abszolúte nem lehet panasz, a korlátlan időmennyiség miatt aggódni lényegében semmi miatt nem kell, ha valamivel nem boldogulsz, akkor különösebb gond nélkül mehetsz tovább egy másik feladványhoz. A Professor Layton rettenetesen addiktív, a logikai készségeket alaposan megmozgató kínálat ráadásul kellőképpen erős játékidőt is magával hoz. A sztori befejezéséhez elég csupán a kínálat háromnegyedét megcsinálni, ez pedig akár 18-20 óráig is eltarthat. Később természetesen meg lehet találni a kimaradt kihívásokat, de a szavatosságot olyan bónuszok tolják ki, mint egy festmény darabjainak megtalálása vagy a páros hotelszobáját bővítő berendezések megszerzése.

Egyetlen probléma van csak a Laytonnal: az egyszeri végigjátszás után kizárt, hogy újból elővenned, hiszen a megoldást már ismered. Ezt megoldandó hetente teljes egészében ingyenes puzzle-ök tölthetőek le a nagy Nintendo hálózatról, de igazi újdonságot csak a folytatás hozhat, hisz a Layton trilógiának indult és hamarosan második részt kap. Ítélet? Kötelezően megvásárolandó, a Level-5 remeke ékes bizonyítéka annak, hogy a mindent vivő hangulat megteremtéséhez elég pár ecsetvonás és egy-két jó melódia.

W

MARTIN BELESZÓL!

Eléggé rajta voltam, hogy valami nagy igazságot írjak ebbe a dobozkába, de Wilson lelőtte előlem azt az egyetlen mondatot, ami megfogalmazódott bennem a játékkal kapcsolatban: zseniális, de nincs az az isten, hogy kétszer nekiülj. Ilyenkor jutnak eszembe a régi kalandjátékok, melyekbe beleraktál pártíz órát, aztán egy hónap múlva elővetted, és újra végigjátszottad őket – ezúttal egy másik szereplővel, vagy mondjuk a 100/100-as pontszám eléréséért, az összes titok felfedezéséért...

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

NINTENDO / LEVEL 5
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, wifi

✔ hihetetlen hangulat, remek kihívás
X egyszer végigjátszható

8.5 pont



CSEVEGŐ 2008 MÁRCIUS - ITT MINDENKI ÖTLETEMBER II.

2008. február részemről ritka tré egy hónap volt. El kellett altatnom a kutyámat, lassan egy hónapja meghúztam a hátamat súlyzózásnál (erősen szimpatizálok egy csontkováccsal), már két hete full beteg vagyok, és ráadásként még az adóhatóság is zaklat (bár a „b" betűs szó jobban passzolna). Egy Irigy Hónaljmirigy jelenet jut eszembe, amikor tűzoltók üldögélnek a kapitányságon újságot olvasva és kávézgatva. Nem sokkal később bejön egy újabb kolléga, tölt magának a kávéból, leül a többiek közé, kortyolgat egyet, majd megszólal: „Na fiúk, lassan indulnunk kéne, kigyulladt az APEH."

Hogyan is festek tehát? Sz*rul, de büszkén. Na, de itt van előttem a márciusi Csevegő, azt pedig nem tudom „annyira" jó ötlet volt-e meghagyni még egy hónapra a témát, ugyanis egyre elmebajosabb ötleteket szültetek, én pedig már azt sem tudtam melyikre mit írjak. Na nem baj, így is kell, legalább már nem csak a sok siránkozást lehet olvasgatni, hogy ilyen meg olyan gyenge a Csevi, hanem esetleg alkottok is. Tudjátok, a Csevit ti írjátok (áh, bár ilyen egyszerű lenne, de szövegnek azért nem rossz). Amúgy mostanában azt kapom egyesektől, hogy túl „martinos" a style-om, vagy hogy előtört belőlem a zsémbes, cinikus, fanyar öregember. Való igaz, mielőtt újra belefogtam, átnéztem a fönökúr műveit, na de hamar arra jutottam, hogy ha akarnék sem tudnék úgy írni. Nekem tudniillik pl. békésen teltek (eddig) a Karácsonyaim, beleértve a fadíszítést is. Viszont tényleg zsémbes öregemberré váltam volna? Így elszaladt volna az idő? Közel a harmadik X, úristen. Na de istenkém, „life sucks", persze azért van még remény, nem kell rögtön temetni, és különben is, aki a mai világban vigyorog, attól már vizeletmintát kérnek. Az életben csak egy dolog szép, de az most épp nem jut eszembe. Ugyanakkor az is igaz, hogy bár nem biztos, hogy a pozitív hozzáállás minden problémádon segít, de elég embert bosszant ahhoz, hogy érdemes legyen kipróbálni. Krisztián

Játékötlet? Szívesen tető alá hoznék egy stratégiai farkasfalkaszimulátort. A helyszín legyen a Sziklás-hg. Bölényeket, szarvasokat hajtanánk meg, kiszúrnánk a gyengébbeket, melyeket jól elhelyezett falkatagok választanak le, majd váltott műszakban űzik, míg el nem fárad. Kulcsfontosságú volna a társak elhelyezése; rossz taktikával oda a zsákmány, míg egy az adottságokat (hóvihar, köd, növényzet, domborzat, szélirány stb.) jól kihasználó felállás könnyű zsákmányt hoz. A farmerek jószágait is lehetne dézsmálni, itt viszont további feladat az egyes őrkutyák elcsalása vagy egy oldalra csalása, a nyáj szétzavarása a közepébe rontással, a kutyák figyelmének lekötése, mialatt a többiek elcipelik a zsákmányt, azaz csupa olyan trükk, amit a farkasok valóban bevetnek vadászat során. Az egyes példányok képességei a kapott feladatok függvényében fejlődnének. Az irányítás egérrel történne rugalmasan állítható számtalan kameranézet segítségével, és persze nem körökre osztva, hanem real time (szeretem a kontrollert, de egy külön cikket is megérne, miért erőltetik olyan játékokban is, ahol egy egérrel könnyedén kiváltható lenne a néha erősen kompromisszumossá váló irányítás). **(Talán mert így nem kell konzolon milliókra ráerőltetni egy egér megvásárlását. K)** Jobban belegondolva akár a Bükkben is játszódhatna nagysubájú, pipás juhászémbörök közreműködésével, akik kurta parancsokat vakkantanak szöges nyakörves kuvaszoknak. Szükség esetén bármelyik kulcspozícióban található farkas irányítása átvehető. A gyengébb példányok skill-jeit egyfős behatolóküldetésekkel külön is lehetne tuningolni, melyek során a parasztportára beszivárogva, a cudar időt kihasználva, a vahúrokat kijátszva tyúkot lopunk a grádicsról (miért csak egy róka tudna ilyesmit?!), esetleg rakott szoknyás, görbe botos, óbégató mamókát is beraknék nehezítésképpen. (A jobbtól szívesen lopok - bár volt az MGS-ben, avagy a Tenchu-ban mama szan?!) További cél a falka vadászterületének növelése más falkák rovására, illetve azok hasonló próbálkozásainak kivédése. Az erősebb szomszédok meg is semmisíthetik csapatunkat, ezért ilyenkor igenis fel kell adni területeket és új vadászmezők után kutatni előörsökkel, magányos kémekkel, közben okosan szelektálni a bőséges, de kockázatos, illetve az egyszerű apró zsákmányok között. Ha jól érezzük egymást, megüvöltjük a Holdat. Körbevizeljük a territóriumunkat. **(Innentől muszáj volt vágnom, az újabb kínai kódolásért pedig külön morgok, mindezt batyu karakter számban. Az ötlet viszont érdekes, kapsz egy kisötöst. Nevet nem írtál a végére, de az emailes címedből ennyit azért ki tudtam hámozni: „Közödcerkóf? V" Igazán szép név. K)**

Hello 576 csapat! Ezek lennének a játék5letek:

1 - Egy bizarr gém, amiben a jobban ismert magyar szinkronhangok harcolnak a kevésbé ismert, valamint béna szinkronokkal (ez úgy zajlana, hogy felveszünk egy headsetet és amit belemondunk, a karakter azt teszi/az történik meg, hasonló mint a Lifeline: Voice Action Adventure, csak jobb)

2 - Stratégia gém: az Egri Csillagok eseményeit feldolgozva (mégiss cak Madzsarok lennénk mink)

3 - Brutál emó gém: minél többször vágod fel az ereidet, annál több pontod lesz, lehet festéket, hosszú parókát venni.

A fenti játékok multiplatformosak lennének, szokásos X360, PS3, PS2, Wii, DS és PSP-re esetleg.

Ennyi lenne. johnny_english09

u.i.: Jó az újság meg ez meg az, királyak vagytok stb.

(Egri csillagok RTS nem lenne rossz, de a többi borzalom. Nézz szembe az igazsággal, és fogadd el, tehetségtelen vagy. Azért még szeretünk. K)

Sziasztok! Az ötlet, ami eszembe jutott, a következő: Vannak kétdimenziós játékok. És vannak háromdimenziós játékok. Ennél többet ebben a 3D-s világunkban nem tudunk megjeleníteni, kevesebbet viszont igen. **(Ez biztos valami Zen okosság. K)** Miért ne lehetnének 1D-s játékok, ahol a játéktér egy egyenes, különböző színű pixelekből felépítve? Persze kérdés, hogy milyen játékokat lehetne így játszani. A legkézenfekvőbb egy ritmusos reflexjáték, ahol a színes pixelek mozognak előre egy egyenes mentén, és ha egy ponthoz elérnek, meg kell nyomnunk a megfelelő gombot. Van még egy játékstílus, ahol kvázi egy egyenes mentén (azaz előre és hátra) mozognak a karakterek, ezek a verekedős játékok (persze a maiak nagy része már 3D-s, vagy ha nem is, legalább ugrani lehet). A harcosokat egy-egy pixel szimbolizálná. Az írott szöveg (ahol van) morzejelekkel jelenne meg, mondjuk a felső képernyőn, együtt az életerőcsíkokkal. Igen, DS-re gondoltam a legjobbnak a dolgok, mert akkor a felső képernyőn megjelenhetne, hogy is nézne ki 2D-ben mindez, vagy legalábbis egy artwork, ritmusos cuccoknál jelmagyarázat (milyen színű pixelhez melyik gomb tartozik), vagy legalábbis valami, hogy ne legyen annyira unalmas. Mert valljuk be, egy sor színes pixelnél létezik lenyűgözőbb látvány is. Valószínűleg nem is lehetne sikerjátékot készíteni 1D-ben, de az ötlet attól még tetszik, és ha lenne olyan elvetemült fejlesztő, aki kísérletezne vele, biztos tennék vele egy próbát. Link **(Rájöttem mi a baj gyerekek, ma még nem ittam eleget. Attól, hogy nem értenek meg, még nem vagy művész. Sorry Link, de én ehhez még nem vagyok eléggé elvont, talán majd jövőre. K)**

Háhó, na hogy milyen játékot csinálnék. Izzéé. Múltkori téma kapcsán, miszerint a nép hülyül (én meg öregszek) arra jutottam, hogy az igényeket mód felett teljesíteni kell, haladjunk akármilyen szakadék felé. **(Tetszik az elgondolás, felkeltetted az érdeklődésem. K)** Egy olyanra gondoltam, hogy, amint beteszed a gigabrutál/csúcsszjúpör/vadonás új konzolodba a lemezedet, bejön egy piros gomb (fekete háttér előtt, ez fontos!) „Nyomd meg!" felirattal. Megnyomod mer' full intellektuel vagy. Erre óriási tapsvihar zendül fel + a hangszóró üvölti a 'Gratulálok nyertél!!' szöveget. Aztán outro, közbe pedig lemegy a kreditz. (gyak. fehér háttér előtt, detto fontos!!) Ennyi lenne röviden. Instant élvezet. Besorolása - mert hogy itten komoly dolgokról van szó - 2-s IQ felett bárkinek.

További szép napot :P Veres Zoltán **(Zoli te ritka beteg vagy, de rátapintottál a lényegre. Látom érdekel a téma, így lenne egy kérdésem, szerinted 20 év felett az élet vált át rohamtempóba, vagy szimplán csak mi lassultunk be? K)**

Hali! Játékötletek. Volt bőven. Meg van is. De én inkább arról mesélnék, mikor annak idején elhatároztuk hogy meghódítjuk a videojátékipart. Első játékunk: Ghetto Fighters. Egy vérbeli árkád bunyós játék, melynek főszereplői többek közt maguk a játék megalmodói, tervezői, vagyis három lelkes idióta kamasz. Az alapkoncepciót a Mortal Kombat legfőbb alkotóelemei adták. 2D-s hátterek, sprite karakterekkel, amiket mi fényképekből készítettünk el. Minden egyes mozdulatsor egy-egy képsorozatból épült fel, amit mondanom sem kell roppant körülményes volt elkészíteni, nem kevés poénos jelenetet szülve. Emlékszem anyámtól kölcsönkért fehér lepedő szolgáltatta annak a bizonyos "kék hátteres" technológiának az alapját. Előtte rugdalóztunk, esést szimuláltunk, különböző győzelmi pózokba álltunk, bénáztunk utánozva Lei Wo Longot meg Ryu híres Hadokenjét. Emlékszem az intrót napokig tervezgettük, mire eljutottunk a forgatásig. A srácok mindent beleadtak egy harcjelenet eljátszásába (még meg is ütötték egymást a jelenet kedvéért), aminek a végén büszkén szaladtak volna megtekinteni a végeredményt, ha a levél írója nem felejti el megnyomni a REC gombot. Végül az egészből csak egy félig játszható demo változat készült. Hiába a sok fáradozás, inkább egy jó móka volt mint egy értékelhető játék. De a miénk volt. Csipi1

(Ez marha jó buli lehetett, csipázom az ilyesmit. Lehetnék újra gimnazista? Eszembe jutnak a régi

amatőrkamerás ökörködéseim, meg amikor a gólyatáborban „Mortal Szombatot" játszottak a fiúk, ja és hogy szívattuk egymást, mikor be kellett öltöznünk csajoknak hogy aztán ... khmm ööö... K)

Hülyegyerek szimulátor. Lehet, hogy tartalmilag nem érne fel egy 3 évesnek szánt fakockával, de:
- Nagyot kaszálnék vele, hiszen "hüjegyerek" az van dögivel.
- Beleillene ebbe a szanaszét butult világba.
- Netes HighScore listán lehetne összehasonlítani ki a "hüjéb".

Morális mondanivaló nem kell bele, úgysem értenék meg. Viszont ha megértenék, máris megérte kiadni azt a tömérdek pénzt. (Inkább erre, mint később pszichiáterre.) U.I: Ja,és lesz benne sótgán is. Pá: Older **(Nem teljesen értem a koncepciót. Az okés, hogy a hülyegyerekeket céloznád meg, merthogy belőlük van „dögivel". Jó az elgondolás Older, már a Nintendo is rég rájött erre, de az viszont már nem tiszta, hogy miért „hülyegyerek szimulátor" az ötleted neve. K)**

Üdv Krisz! A havi témához lenne egy két ötletem. Haverommal kitaláltuk, hogy milyen játék nem volt még! Disznóvágó szimulátor :) !!!!!!! Természetesen a Wii-t céloznánk be vele, kihasználva a Wiimote funkcióit. Pl.: az irányítóval először le kellene szúrni a disznót, bökő mozdulatokkal, majd következne a hurkatöltés stb. persze ugyanúgy az irányító használatával :) **(Igen, ez afféle mezőgazdasági kisiparos tutorial lehetne kezdő mészárosoknak. K)**

Ha meg itt tartunk eltudnék képzelni egy BKV szimulátort is amolyan gta-san elkattanna az alkalmazott agya a sok huligán miatt....

Félretéve az ökörködést, nagyon nagy ötletnek tartanám az MGS 3 remakjét nextgen konzolokra! **(Ehh fene, pedig már azt reméltem, hogy csupa ilyet fogsz nyomatni. Figyelem MGS rajongók, örömpercek következnek. K)** A dzsungel teljesen szabadon bejárható lenne, nem lennének töltések és láthatatlan falak, arra mész amerre csak a akarsz, de a történet alakulásához bizonyos helyeket kellene felkeresni, amit a rádión keresztül kapunk, természetesen koordinátákkal adva, amit nekünk kellene a térképen megkeresni. Jó nagy erdőt képzelek el, mondjuk a Just Cause-ban látott 2-3-szorosát!!!! **(Na majd a Just Cause 2. K)**

Az örök nem scriptelt helyeken állnának, hanem olyan randomszerűen helyezné el őket a gép, és nem lennének egy bizonyos területhez kötve, hanem szabadon bejárhatnák akár az egész terepet. Lehetővé tenném a szabad járműhasználatot is mind a játékos, mind a gép irányította karakterek számára. A gyógyítás továbbfejlesztése sem ártana, pl. PS3 esetében a joy mozgatásával kellene összevarrni a sebet, és egy bizonyos ideig figyelni kellene, meg kezelgetni, hogy ne fertőződjön el!!!! Addig pedig lassabban haladnánk, előbb elfáradnánk stb. És a nehézségi fokot is feljebb helyezném. Szerintem ez sokkal nagyobbat ütne, mint az MGS4, már csak a környezet miatt is. Persze a 4-et is epekedve várom!!!! További jó tesztelgetést!

Ui.: össze kellene hozni évente egy konzolos találkozó rendezvényt!!!!! Martin mester cselekedj: D!!!! Szegasztok! Viktor

Hy Gamerek és 576 team! Remélem nem csúsztam le a témáról... én személy szerint, mivel nagyon szeretem a Lego-t és láttam is, hogy már vannak Lego Star Wars-s játékok, most egy Lego Exoforce játékkal állnék elő. Ha már van ilyen (de én nem láttam) akkor bocs, de sztem nagyon jó lenne egy kis lövöldözés, robotharc Legoból. **(Ööö, Bionicle pl.? K)** Ráadásul Extra menüpontba karakter szerkesztőt is raknék be, ha valaki nem elégedett az eddig megjelent Lego figurákkal. Ez volt 1...

Na és a 2-t se hagyjuk le...

Gondolom nem én vagyok az egyetlen, aki rajong a pálcikaemberekért...na ebből már ki lehet következtetni. Mondjuk egy új Killing Spree epizód nagyot ütne (már amilyen véres...) Filmben (mármint rajzfilmben) nagyon jól meg vannak csinálva a véres meg a lassított felvételes jelenetek...én örülnék egy kis 3D-s Killing Spree-nek van akár Xiao-Xiao-nak... Aki még nem unja annak itt a 3... **(Én már nagyon, de humánus vagyok. K)**

Hmmm...Sims...híres és nagyon jó játék nagyszerű grafikával...ugyanez igaz a Super Mario-ra is (Sőt még a Motorstorm-ra és a Halo-ra is. K) ...És mit szólnának a kedves Sims és Mario fanok ahhoz, ha a Marios karaktereket kellene nevelgetniük??? Szerintem ütős lenne...

Nos...aki tényleg nagyon unatkozik: + Bonus 4! **(Hol az a névnapi Finlandiám. K)**

A 4. javaslatom nem más, mint a jó öreg Garfield autóverſenyzős változata. 3D, az eddig ismert összes szereplő, szerkeszthető járgányok és 25 különböző pálya! Na mit szólnátok? -----Kyle----- **(Inkább semmit Kyle, még a végén káros hatással lennék a fejlődésedre. K)**

(Most pedig jöhet a kötelező analóg részleg, először is folytassuk Monty trilógiájává érett novelláját, őszintén reméljük, hogy nem filmesítik meg. K)

„...A kommandósok beözönlöttek a lakásba a bent lévők legnagyobb rémületére. Nagy robaj, verekedés hangja és néhány kiáltás hallatszott, majd néhány ember repült ki az ablakon. Lent a tapasztalt tűzoltók kifeszített ponyvákkal elkapták őket, majd azzal a mozdulattal már hajították is be őket a mentőbe. Mikor elfogytak, a kommandó visszament a bázisra, Dzson pedig megvárta az újoncot és az egyszemélyes bevetés helyszínére hajtottak, hogy lássa milyen munkát végzett az újonc. Ismerős házak mellett hajtottak el, de Dzson figyelmét a magasba szálló füstoszlop kötötte le, így nem nagyon gondolkodott a dolgon. Mikor megérkeztek és kiszálltak a kocsiból, Dzsont döbbenetes látvány fogadta: Martin állt előtte kormos arccal és füstölgő hajjal a szerkesztőség romjain, gyilkos pillantást küldve felé. Mielőtt Dzson megszólalhatott volna, az újonc odalépett hozzá, és így szólt: - Ugye jó munkát végeztem főnök!?" **(Monty, tudod, ahogy irodalomórán tanultuk, írás előtt nem árt egy kis informálódás. Ablakok ugyan nincsenek nálunk, de kirakatféleség akad. Megnéztem volna, ahogy áthajítják a főnökurat a korláton, igen masszív srácok lehettek. K)**

(A következő levél Agytröszt Lacitól van, akinek még januárban beígértem, hogy valahogy besűrítem a másik levelét. Hallgassuk tehát a mestert. K)

Szasz' Martinka! Gondoltam segítek egy kicsit, érzem rajtad a bizonytalanságot, tanácstalanságot. Mivel előző kamikaze (vessetek a lepkék közé) stílusú Csevegő megmentő levelemre nem tartottál igényt (hiába no, le sem tagadhatnád, hogy köztünk több van már szimpla barátságnál; némi atyai gondoskodást vélek felfedezni) emiatt kétségek közt vergődsz, hogy teljesítheted-e a kérésemet (Forza 2 és DiRT). Teljesítheted ! Hisz mint tudjuk a szándék a lényeg. Az meg tiszta és őszinte /khmm.../ volt részemről. De hogy nekem se legyen lelkiismeretfurdalásom: Forza 2 már nem kell, a DiRT viszont még jöhet! Siess, siess, már így is késésben vagy!!! Köszi. **(Sajnos Martin az utóbbi időben túl sok retardált pesztrálására szánta el magát, így a pótapásdit most némiképp buktad, de a kikönyörgött játékok ügyében már intézkedtem. Megígértem, hogy átadom őket, csak sajnos elkallódtak otthon a 360-om mellett. K)**

Amúgy tök jó, hogy ezentúl mindenki azt írhat a Csevegőbe, amit akar (khmm...), és hogy nincsenek előre meghatározott témák (khmm...). Amúgy a PS3 egy rakás fos (ez csak úgy jött). „Lenyomjuk a torkotokon az összes Sony szabványt, jajj, csak hozzám ne érj, mert koszolódok, karcolódok, inkább csak bámulj, azt is jó messziről, hisz high-end vagyok" stílusú gép zéró játékfelhozatallal. Szerencsétlen Guerilla már lassan 3 éve szenved, csak hogy hozza a render Killzone 2 grafikai szintjét. Gratula... Remélem lesz vagy 5 pályás, mint a MOHA... A sok kocka meg közben csodálkozik, hogy miért nem a high-end Sony? Miért a gagyi Nintendo? Ha nem lennének ennyire szűklátókörűek, rájönnének hogy itt nincs semmiféle rózsaszínlufi lufi. Egy dolog van csak a CSALÁD!...**(Lacinak itt kissé elborult az agya. Még elmélkedett valamit a rózsaszínlufi durrogtatásról, meg hogy a visszabutított PS3-al kellett volna már az elején kijönni ... ja meg hogy a Sony mintha magának csinálta volna a gépet, nem pedig a játékosoknak blabla... Bármilyen súlyos szociológia problémákkal is küzd Laci, egy-két ponton talán mégis igaza van. Egyébként ennek kapcsán eszembe jut, mikor a napokban átugrott hozzám egy barátom a 9 éves leányával, én pedig kerestem neki egy játékot. Történetesen nem csak 360, hanem PS3 is volt nálam, néhány letölthető árkádjátékon túl azonban nem sok használhatót találtam egyiken sem. A PS3-as Super Rub a Dub és a 360-as Boogie Bunnies ugyan bejött neki egy ideig, de végül mentőötletként előkotortam egy GameCube-ot, majd beraktam a Mario Kartot. Azzal órákig elvolt. K)**

Itt van ismét Monty, hogy megossza veletek játékötleteit. **(Hurrá, a novellád után már nagyon hiányoltunk. K)**

1 – Péntek 13 játék, melyben választhatunk, hogy Jason leszünk, vagy az üldözött fél, akivel a menekülés és csapdaállítás, társaink megmentése lesz a feladatunk, míg Jasonnel a rejtőzés, meglepetésszerű támadás és persze végül mindenki kiirtása a cél.

2 – Zombis játék, ahol egy elszigetelt városban GTA módra kell (túl)élni. A főküldetések mellett az elbarikádozott túlélőktől vehetnénk fel mellékküldetéseket lőszerért vagy élelemért (pl.: zombik feltartása pár percig, sérült kórházba szállítása időre). Csapatot is toborozhatnánk, de ha sokan halnak, illetve sérülnek meg, a csapat fellázadhat, illetve ott is hagyhat minket, ezért mérlegelnünk kell, hogy kit veszünk fel, egy hisztis nő ránk irányítaná a zombik figyelmét (csalinak viszont jó), egy túl karizmatikus személy pedig elhappolhatná a vezér titulusunkat.

3 – órangyal játék, melyben egy személyt kéne megvédeni a balesetektől, orgyilkostól, egy helyről való elkéséstől. Nyitott városban lennénk, és úgy változnának a dolgok, az emberek élete, ahogy cselekszünk...

4 - Több száz harcost felvonultató kardozás, amolyan 300 módra, belső nézetben.

5 – Bunyós játék, melyben az illegális utcai meccsektől indulnánk, ahol mindet szabad, egy nagyszabású Kumitéig...

6 – Hitman játék egy nyitott várossal, a sorozatot a négyzetre emelve az órangyaljáték tükörképeként...

7. GTA Budapest! Random módon Random módon elhelyezett kátyúkkal, melybe belehajtva az autónk az autónk úgy ugrálna, mint egy lowrider. Zsebtolvajlás, adócsalás, lakásmaffia, itt a piros hol a piros, lehetőség lenne bőven :) Lehetne a címe „Nagy Trabantlopás Szmogváros".

Ennyi így hirtelenjében. Ja és Krisz, ha lehet kicsit lehetnének rövidebbek a válaszaid, van ahol a levél duplája a te szöveged. **(Az udvariatlan mindenedet, és mindezt miután 3 csevin át pötyögöm az agyament novelládat, és a böszme nagy leveledet. Mégis hol legyen szájmenésem, ha nem itt?? K)** Bocsi! Azért hogy visszanyaljam magam, közlöm hogy te vagy az egyik kedvenc cikkírom (a másik a Martin, de csak mert ő a főnök :). **(Na azért ám. Amiért ilyen szorgalmasan betaláltad a hátsómat, óvatosan fogalmazok. Te vagy egy HBO-n felnőtt minikamasz, esetleg általános iskolás lehetsz, vagy egy felnőtt, aki egész nap a PS2-jét nyüstöli, és a szüleinél él. Hogy a Cooltúrából idézzek, túl sokat agyalsz, ahelyett hogy kufircolnál. Ki kell mozdulni otthonról, hogy megtapasztald az élet apró kis örömeit, pl. kiközösítés, szerelmi bánat, szakítás, felsülés, anyagi csőd, utcai erőszak... Ehh, tudod mit? Inkább maradj otthon. K)**

U.I.: 8 – Film noir jellegű magánnyomozós játék hűtlen házastárs lefotózásával, stb. vagy Sincity játék. **(Magánnyomozósdi nem rossz, a Jason és a zombis cucc is bejön. GTA Budapest kissé bárgyú ötlet, de jópofa. A többit aljas módon megvágtam. K)**

Ennyi lett volna, aki most nem jutott be, az vagy túl hosszú volt, vagy túl uncsi, (esetleg mindkettő, de fogjuk inkább az előbbire). Ideje előállni valami új témával, és azt hiszem már tudok is egyet. Igen sokat hallani mostanában brutális játékról, illetve azok következményeiről. A téma tehát a következő:

Brutális játékok és a család.

Hogyan viszonyulnak a családtagjaid, barátod, barátnőd a brutális játékaidhoz? Mit szólnak az olyan beteg cuccokhoz, mint a Silent Hill, Suffering, Manhunt vagy Condemned? Mit szólnak a Bioshockhoz, ahol (első látásra) kislányokat kell ölni? És fordítva is érdekes lehet a kérdés. Az egy dolog, hogy te röhögve legyintesz a sok elmebajosra, vagy a médiára, tudván, hogy rád úgysincsen semmilyen rossz hatással egy játék, na de mit szólnál, ha a 7-8 éves csemetéd is GTA-zással töltené délutánjait? Erről írd le tehát a véleményed/tapasztalatod. Jó sok rövid frappáns levelet várok a postai címünkre, vagy az 576konzol@576.hu emailcímre. Gyerünk fiúk/lányok, szüljetek valami értelmeset!

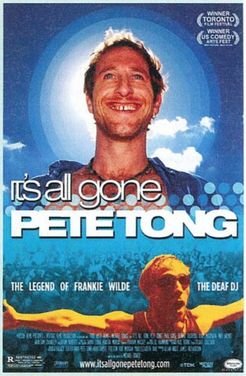
Krisztián

FILM

Nesze neked, Pete Tong! /It's All Gone Pete Tong/

Műfaj: Dídzsés áldoksi
Rendező : Michael Dowse
Szereplők: Paul Kane, Beatriz Batarda, Kate Magowan és a válogatott DJ különítmény
DVD: Magyar és angol 5.1-es hang
Extrák: Előzetesek, így készült, interjúk, b-roll, saját előzetes

Szomorú, ha egy országos mozi forgalmazásba került film ismertetőjét a magyar cím megmagyarázásával kell kezdeni, de hála a valószínűleg 24 órában alvó/ba**ó/internetező/gémelő fordítóink kifacsart észjárásának, bőven akad ilyesmire példa. Esetünkben például nyilván mivel a szó szerinti fordítás nem vezetett eredményre, tökéletesen önkényes módon beszúrtak egy vesszőt az eredeti cím közepébe, hogy aztán elkészüljön a nagy mű, amit a hangsúlyosabbá tétel végett még egy nagy felkiáltójellel is elláttak. Az így megszületett eredmény azonban nem csak hogy semmiféle módon nem kapcsolódik az eladni kívánt mozgóképhez, de még az eredeti címet is jól szembeköpi. Tudniillik az It's All Gone Pete Tong kifejezést a cockney szleng akkor használja, ha valami rosszul sült el. Ennek fényében egészen érdekes képet mutat a mi verziónk, aminek értelme ugyan nincs, de egyben vérgagyi is. Tehát a cím fospisztoly. A film ellenben nem. Kihasználva az áldokumentumfilmek újkori szárnyalását (Ezúton üzenném Michael Moore-nak, hogy véleményem szerint egy dagadt kamugép kamerával a kezében. Köszönöm.) a bevezetés egy rövid interjúkból álló halmaz, melynek alanyai kivétel nélkül a fiktív szupersztár DJ Frankie Wild glóriáját fényezik. Külön poén, hogy a színészek mellett olyan híres nevek is beszállnak a tömjénszórásba, mint Tiesto, Carl Cox és Paul van Dyk. Szóval miután megtudtuk mekkora isten ez a Frankie gyerek, elindul a történet, amiből meg az derül ki, hogy igazából egy beképzelt, arrogáns s*ggfej. Mindesetre rendelkezik szép házzal, sok pénzzel és egy mintaszerű szőke csöcsivel, akitől születik is egy gyönyörű afroamerikai kisgyereke. Az idill tehát nem is lehetne teljesebb, de jajj a hedonista életmód és a dübörgő hangfalak miatt Mr. Wild hallása elkezd romlani. Először kicsit. Aztán nagyon. A folyamat sajnos irreverzibilisnek bizonyul, ráadásul tökéletes süketségig hátralévő idő se túl sok és hát ki látott már olyan DJ-t aki nem hallja mit csinál? Egy balul sikerült stúdiópróba után jól ki is derül a válasz. Senki. Frankie ettől aztán olyan depis lesz, hogy épp hogy csak nem lesz öngyi. A felesége persze lelép, ő meg egyedül marad szerény ibizai hajlékában pár kiló kokainnal. Néhány hétnyi kellemes önpusztítást követően hősünk úgy dönt, mégsem kíván a nappaliban szűkölve megdögleni, és inkább szembenéz démonaival. Egy középszekszi szájról olvasást tanító csaj segítségével meg is kezdődik a rekreáció szép lassan, lépésről lépésre. Vajon Frankie-nek sikerül visszakapaszkodni a csúcsra? Lehetséges süketen levezényelni az évszázad buliját? Beköszönthet még a szerelem egy a világból teljes mértékben kiábrándult ember életébe. De leginkább: legyőzhető-e a rettentő kokainszörny mindössze erős akarattal felvértezve? Mindez kiderül a reklám után, maradjanak velünk.



A fentiek fényében nyilván egyértelmű, hogy a történet középpontjában a jellemfejlődés áll, de előre szólok, nem érdemes megfújni a Hallmark riadót, mert amit itt tolnak a pofánkba, az valami egész más. Dowse ugyanis nem hülye és filmjét ügyesen pozícionálva nem lép át olyan határokat, melyek jól eséllyel aknásítanák el sziruppal a történetet. Értsd: nincsenek kisírt szemek, levágott lábak, illetve bántó mennyiségű önsajnálat. A koncentráció így kizárásos alapon a történetben rejlő humorra összpontosul, ezen belül is a film első felében annak vad, gátlástalan verziójára, majd a játékidő felénél a sztori hirtelen átvált egy szinte már zavarba ejtően szemérmes padlóról felállós romkomba. Igen, elismerem ez nem hangzik túl bizalomgerjesztően, ám a rendezőnket arányérzéke itt sem hagyta cserben és sikerült áldozatok megtétele nélkül ellavíroznia a műfajok között. Aki látta a Kinsey c. tényleg önéletrajzi filmet, az nagyjából tudja miről beszélek. Szóval összefoglalva lehet nevetni sokat. Először nagyon, mélyről jövően, aztán szolidan, könnyelmorzsolósan. Paul Kane tökéletes választás volt a beképzelt szupersztár DJ szerepére, elég nagy ripacs ahhoz, hogy hiteles legyen és meglepő módon az emocionális igénybevételt is egész jól bírja. Mondjuk egy telivér drámában már nagy százalékkal elhasalna, de hát a Pete Tong ugye nem az, meg egyébként is ilyen apróságok mikor tartották vissza mondjuk Russel Crowe-t egy szerep elvállalásától? Tetszettek még a dance kultúrát karikírozó részek, a Frankie Wilde klipen egyenesen behaltam, olyan jól fogja meg egy átlag dance video felépítését és tematikáját. Aki tehát fogékony az ilyesféle dolgokra (csajok, DJ-k, zenék) vagy csak kíváncsi vajon hogy nézne ki, ha a Majdnem hírest Ibizán forgatták volna le, nyugodtan levadászhatja a mesterien ocsmány borítóval bíró DVD-t.

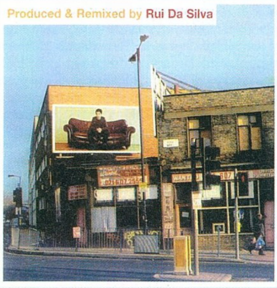


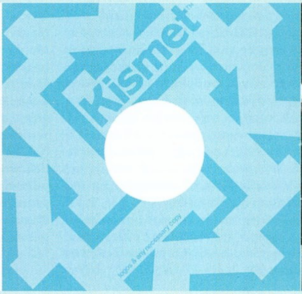
ZENE

Rui Da Silva – Produced & Remixed by Rui Da Silva /Kismet/

Egyszer volt, hol nem volt, az új millennium beköszönésének magasságában megszületett egy kisded, aki a prófécia szerint a táncparkettek népét majd elvezeté a Kánaánba és ott majd nagyon jól érezék magukat örökké. Egy darabig valóban úgy is tűnt, mintha a megváltó inkarnálódott volna a kis sz*rosban, míg egy nap meg nem találták holtan, a saját manírjaiba fulladva. Szegény fiú, ki tudja, mire vihette volna, ha a királyi producerek nem azokat a lépéseket teszik meg, amiket végül megtettek. Nagyon tömören összefoglalva ez valá a progresszív house névre hallgató műfaj felemelkedésének és (kommerciális) bukásának története. A 00-ás években hirtelen felkapott stíl egész egyszerűen összeroppant a rá nehezedő népszerűségtől / elvárásoktól és a táncparkettek népe kénytelen kelletlen visszavonult az underground faluba várva, hogy jöjjön egy újabb próféta, aki majd kivezeti őket a fényre...

Addig is, míg ez a pillanata el nem jövé, vájkáljunk egy jóízűt a múltban, amire perpillanat tökéletesen alkalmas a most prezentálandó dupla CD. Rui Da Silva neve elsősorban az epikus Touch Me kapcsán lehet ismerős, amivel a portugál producer hasonlóan magas slágerlistás helyezést bírt produkálni, mint anno nyolcvanakárhányban a csöcskirálynő Samantha Fox hasonló című szintipop-szemetével. (Mindezt szado mazo bőrcucc és maguktól orbitális pályára álló mellek nélkül.) Szép. A még ma is kifejezetten frissnek ható felvétellel aztán el is kezdett ketyegni a srácnak kijáró 15 perc hírnév, amibe még pont belefért a különböző álneveken elkövetett produkciókból, illetve remixekből összeállított Produced & Remixed kiadása. Összesen 14 track kapott helyet a két cédén, ami kevésnek tűnhet, de ha tisztában vagyunk a ténnyel, hogy a felvételek hossza néhol csapdossa a tíz percet, már nem tűnik. Mármint kevésnek. Nézzük pontosan mit is kapunk a pénzünkért. Az első korong kapásból saját produkcióval nyit, az Earth egy lassú, finoman építkező, hipnotikus tribal house darab. Hasonló terepen mozog az anno klubszinten egész népszerű egyslágeres Solid Sessions féle Janeiro DaSzilva verziója, aki szétvagdosott női vokállal és kutyaugatás szerű effektekkel szirupmentesíti az alap túlcsordulóan édes melódiáját. Dettó ezen a korongon kapott helyet a fent említett kihagyhatatlan Touch Me, amit a Dave Seaman által összeproducerkedett Brothers Love Dubs elmélyedésre hívó attrakciója követ, majd a lemezt a Morpheus álnév alatt elkövetett pár fokozattal pörgősebb Matrix zárja. A második körben nagyjából minden ugyanezen szabályok alapján zajlik, azzal a kivétellel, hogy ide sikerült felkompilálni a vokállal rendelkező trackek zömét. Hallhatóan emberünk itt érzi magát igazán elemében, a Teimoso alterego alatt elkövetett Riding és az azt követő Kelli Ali, illetőleg Sneaker Pimps felvételek remixei botrányosan közel vannak a tökéletességhez. Ben Ono Bagadry Beach-ének átdolgozása, illetve a négy elem témakörét továbbvitelét képviselő Fire címen futó saját alkotás aztán felteszi a pontot arra a bizonyos i-re. Igazából nem vagyok meggyőződve róla, hogy másnak is annyira bejön majd a cucc, mint szerénytelen személyemnek, de az évtizedes klisé szerint egy próbát mindenképpen megér, már csak azért is, mert a dalok kivétel nélkül teljes verzióban kerültek felégetésre a kompakt diszkre.







TELEFONOS csomagküldő SZOLGÁLAT
06 70 365 0385

PS3 PLAYSTATION 3

Army of Two	16995	kapható!
Assassin's Creed	16995	kapható!
Bad Company	16995	2008.03.21.
Burnout Paradise	16995	kapható!
Call of Duty 4	16995	kapható!
Clive Barker's Jericho	12995	kapható!
Club	17995	kapható!
Colin Mcrae DIRT	16995	kapható!
Condemned 2:Bloodshot	17995	március
Conflict Denied OPS	16995	március
Devil May Cry 4	16995	kapható!
Eye Kamera + Eye Create	10995	kapható!
Eye of Judgement (kamerával)	27995	kapható!
FIFA 08	16995	kapható!
FIFA Street 3	16995	kapható!
Gran Turismo 5 Prolugue	11995	2008.03.28.
GTA IV.	előrendelhető	2008.04.29.
Half-Life 2 Orange B.	16995	kapható!
Heavenly Sword	16995	kapható!
Juiced 2 Hot Imports Nights	17995	kapható!
Lost	12995	kapható!
Medal of Honor Airborne	16995	kapható!
Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots	előrendelhető	2008 tavasz
MX vs. ATV Untamed	16995	március
NBA 08	16995	kapható!
NBA Live 08 /EA	16995	kapható!
Need For Speed Pro Street	16995	kapható!
NFL Tour	16995	kapható!
Ninja Gaiden Sigma	11995	akciós
Rainbow Six Vegas 2	17995	márc.vége
SEGA Rally	17995	kapható!
The Simpsons	16995	kapható!
Timeshift	11995	akciós
Turning Point Fall of Liberty	16995	március
Turok	16995	kapható!
UEFA Euro 2008	16995	2008 04.11.
Uncharted	16995	kapható!
Unreal Tournament	16995	kapható!
PS3 40GB Gép + Uncharted	**109990**	**hitelre is !**

PS2 Platinum és Akciós PlayStation 2

24 - magyar felirattal -	**3999**	**korl. ideig**
Battlefield 2 Modern Combat	4995	akciós!
Black Platinum	6495	kapható!
Burnout 3 Platinum	6495	kapható!
Burnout Dominator	4995	akciós!
Burnout Revenge Platinum	6495	kapható!
Call of Duty Finest Hour	5995	kapható!
F1 06	**3999**	**korl. ideig**
FIFA 07 -szinkronos!-	4995	akciós!
Fight Night 3	4995	akciós!
Getaway 2 Platinum	**3999**	**korl. ideig**
God of War Platinum	**3999**	**korl. ideig**
Gran Turismo 4 Platinum	5995	kapható!
Jak 3 Platinum	**3999**	**korl. ideig**
Jak X Platinum	**3999**	**korl. ideig**
Killzone Platinum	**3999**	**korl. ideig**
Medal of Honor Vanguard	4995	akciós!
Mortal Kombat Shaolin Monks	6495	kapható!
NBA Live 07	4995	akciós!
Need for Speed Carbon Platinum	4995	akciós!
NHL 07	4995	akciós!
Pirates of The Carribbean at World's End	6995	kapható!
Ratchet 3 Platinum	**3999**	**korl. ideig**
Ratchet Gladiator Platinum	**3999**	**korl. ideig**
Shadow of Colossus	5995	kapható!
Shrek 2 Platinum	5995	kapható!
Shrek the Third	7995	kapható!
Smash Court Tennis 2 Platinum	**3999**	**korl. ideig**
Socom 3 Platinum	**3999**	**korl. ideig**
Spider-man 2 Platinum	5995	kapható!
Spider-Man 3 Platinum	7995	kapható!
Star Wars Episode III Platinum	5995	kapható!
Tekken 5 Platinum	5995	kapható!
The Chronicles of Narnia	4995	akciós!
The Fast and the Furious	9995	kapható!
The Godfather The Game	4995	akciós!
Tourist Trophy	**3999**	**korl. ideig**
True Crime New York City Platinum	5995	kapható!
True Crime Streets of L.A. Platinum	5995	kapható!

PS2 PlayStation 2

Alarm Für Cobra 11 Crashtime	9995	március
American Chopper 2	5995	kapható!
ATV Offroad Fury 4	13995	tavasz
Big Game Hunter	5995	kapható!
Cars 2	13995	kapható!
Dangerous Hunts	5999	kapható!
EyeToy Play 3 + Kamera	9995	akciós
FIFA 08 - ismét magyar szinkronnal !	9995	akciós
God Of War II	5995	akciós
Guitar Hero Encore Rocks The 80's	15995	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos !	9995	akciós
High School Musical (mikrofonnal)	13995	kapható!
Juiced 2 Hot Imports Nights	13995	kapható!
Madden NFL 08	9995	kapható!
MX vs ATV Untamed	13995	március
NBA 08	13995	kapható!
NBA Live 08	9995	kapható!
Need For Speed Pro Street	9995	kapható!
NHL 2K8	9995	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	13995	tavasz
Spiderwick	március	március
Stuntman Ignition	12995	kapható!
The Golden Compass	12995	kapható!
The Simpsons	9995	kapható!
The Sims 2 Castaway	9995	kapható!
UEFA Euro 2008	9995	2008.04.11.
Winter Sports	9995	március
World Series of Poker 2008	9995	tavasz
PS2 Gép + Memória kártya	**34990**	**hitelre is!**

PSP

ATV Offroad Fury	11995	tavasz
Burnout Dominator	6495	kapható!
Daxter Platinum	5995	kapható!
F1 06	5995	kapható!
FIFA 07 Platinum	6495	kapható!
FIFA 08	11995	kapható!
Fight Night 3	6495	kapható!
Football Manager Handheld	12495	kapható!
God of War Chain of Olympus	11995	tavasz
Harry Potter A Főnix Rendje	7495	akciós
Madden NFL 08	11995	kapható!
Medal of Honor Heroes 2	11995	kapható!
Medal of Honor Heroes Platinum	6495	kapható!
Monster Hunter Freedom 2	11995	kapható!
NBA Live 07	6495	kapható!
Need For Speed Pro Street	11995	kapható!
NHL 07	6495	kapható!
Pirates of the Caribbean at World's End	7995	kapható!
PSP Film konvertáló program	3995	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	5995	akciós
Sims 2 Pets Platinum	6495	kapható!
Tekken Dark Ressurection	5995	kapható!
The Godfather The Game	6495	kapható!
The Golden Compass	12495	kapható!
The Sims 2 Castaway	11995	kapható!
UEFA Euro 2008	11995	2008 04.11.
World Series of Poker	9995	tavasz
PSP Slim fekete készülék + NFS Pro Street	**49990**	**hitelre is !**

Nintendo Wii

Battalion Wars	előrendelhető	március
Bleach	17995	kapható!
Boogie+Mikrofon	14995	kapható!
Chess	9495	kapható!
Donkey Kong Jet Race	13995	kapható!
FIFA 08	14995	kapható!
Ghost Squad	14995	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	14995	kapható!
Madden NFL 08	14995	kapható!
Mario & Sonic at The Olympic Games	14995	kapható!
Mario Strikers Charged Football	13995	kapható!
Mortal Kombat Armageddon	14995	kapható!
Naruto Clash of Ninja	13995	március
NBA Live 08	14995	kapható!
Need For Speed ProStreet	14995	kapható!
Pokémon Battle Revolution	13995	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	15995	kapható!
Resident Evil : The Umbrella ..	13995	kapható!
Sims 2 Castaway	14995	kapható!
Spiderwick	13995	március
Super Mario Galaxy	13995	kapható!
Surf's Up	13995	kapható!
Table Tennis	11995	kapható!
The Simpsons Game	14995	kapható!
Wii Play+ Controller	14995	kapható!
Wii Zapper (Zelda Longbow Training)	9495	kapható!
Wing Island	3995	akció
Nintendo Wii készülék+Wii Sports	**akció!**	**hitelre is!**

DS/GBA NINTENDO DS GAME BOY ADVANCE

Advance Wars: Dark Conflict	11995	kapható!
Big Brain Academy DS	8995	kapható!
Bleach	12495	kapható!
Boogie	9995	kapható!
Donkey kong Jungle Climber	11995	kapható!
FIFA 08 DS	9995	kapható!
FIFA Street 3	9995	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje DS	9995	kapható!
Impossible Mission /csak nálunk/	7995	kapható!
Legend of Zelda Phantom Hourglass	11995	kapható!
Mario & Sonic At The Olympic Games	12495	kapható!
Mario Kart DS	11995	kapható!
Mario Party DS	11995	kapható!
Mario Slam Basketball	11995	kapható!
Math Training	11995	március
Naruto Ninja Council 3	11995	kapható!
Naruto Ninja Destiny	11995	kapható!
Need For Speed Pro Street	9995	kapható!
New Super Mario DS	11995	kapható!
Orcs & Elves	9995	kapható!
Pokémon Diamond	11995	kapható!
Pokémon Pearl	11995	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	9995	kapható!
Sim City	9995	kapható!
The Simpsons The Game	9995	kapható!
The Sims 2 Castaway	9995	kapható!
DS Lite Ezüst gép + Brain Training	**39990**	**hitelre is!**
DS Lite Fekete gép + Pokémon Diamond	**43990**	**hitelre is!**

XBOX 360

Alan Wake	előrendelhető	márc.13.
Army of Two	16995	március
Assassin's Creed	16995	kapható!
Bad Company	16995	2008 03.21.
Battlefield 2 Modern Combat	7495	akciós
Brothers In Arms Hell's Highway	előrendelhető	március
Burnout Paradise	16995	kapható!
Burnout Revenge	7495	akciós
Call of Duty 4	16995	kapható!
Cars 2	15995	kapható!
Clive Barkers's Jericho	16995	kapható!
Club	17995	kapható!
Condemned 2	17995	március
Conflict Denied OPS	16995	március
Def Jam Icon	7495	akciós
FIFA 07 -szinkronos!	7495	akciós
FIFA Street 3	16995	kapható!
Fight Night 3	7495	akciós
Frontlines: Fuel of War	16995	kapható!
Grand Theft Auto IV.	előrendelhető	2008.04.29.
Half Life 2 Orange B.	16995	kapható!
Halo 3	16995	kapható!
Juiced 2 Hot Import Nights	16995	kapható!
Kane & Lynch Dead Men	13995	kapható!
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	előrendelhető	kapható!
Lord of The Rings: The Battle of Middle Earth	7495	akciós
Lost	12995	kapható!
Lost Odyssey	előrendelhető	kapható!
Mass Effect	16995	kapható!
MX vs ATV Untamed	16995	március
NBA Live 07	7495	akciós
NBA Street Homecourt	7495	akciós
Need For Speed ProStreet- magyar felirattal	16995	kapható!
NFL Tour	16995	kapható!
NHL 07	7495	kapható!
Overlord	12995	kapható!
Rainbow Six Vegas 2	16995	márc.vége
Sega Rally	17995	kapható!
Soldiers of Fortune Payback	16995	kapható!
Spiderwick	15995	március
The Godfather The Game	7495	akciós
The Golden Compass	17995	kapható!
The Simpsons Game	16995	kapható!
TimeShift	10995	akciós
Turning Point Fall of Liberty	16995	március
Turok	16995	kapható!
UEFA Euro 2008	16995	2008 04.11.
XBOX 360 Gépcsomagok kedvező áron!	**akció!**	**hitelre is!**

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, valamint a megjelenési dátumok változhatnak!

576 KByte ÜZLETEK

Arena Plaza • Árkád • Campona • Duna Plaza Europark • Mammut II • Pólus Center • WestEnd Debrecen Plaza • Eger Agria Plaza • Győr Árkád Kecskemét Malom • Nagykanizsa Centrum Pécs Árkád • Szeged Plaza • Tatabánya Vértes Center

itt játszva vásárolhatsz



08000
9 771417 929000

